#300 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED





Bjørn Ben Dre Adam Bas Kees Ruben Thomas Michael Laura J.J. 25 Muriëlle Boris Skate Tjeerd Simon Raf Florian Dennis Steven Ward Graddus Nino Samuel Jeroen Jurjen ...ter Eelko Jan Mark Maarten Nancy Ed Mat Niels Martin Edwin David

WWW.PU.NL
JAN 2019
BP € 5,25
8 718226 106315 01901

25 JAAR & 300 NUMMERS POWER UNLIMITED • ULTIEME SCORE VOOR SUPER SMASH BROS. ULTIMATE • WAT IS DE GAME OF THE YEAR 2018? • WIN EEN DIKKE GAMELAPTOP!

EN MET IEDEREEN

Nintendo



ER UNLIMITED!










PLAY THE WAY YOU WANT

IT'S ALL IN THE GAME



Omdat Samuel als een van de eerste gamers in Nederland met Super Smash Bros. Ultimate aan de slag mocht, was hij vermoedelijk ook de eerste in Nederland die dit scherm zag. Ach, het zal niet de eerste keer zijn dat Samuel iets heeft ontmaagd.

Pag. 050

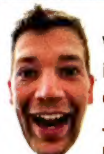


Play Time	26:25:18
Difficulty	Normal
Spaces Cleared	615
Fighters Awakened	73
Completion	100.00%
Times True Ending Reached	1

New Game+

OK

L + R Hold



Weet je dat de Capibara de grootste knaagdiersoort is? Nee? Dan weet je ongetwijfeld ook nog niet dat dit prachtige beest wel 66 kilo kan wegen. Mooi hè? Je zou de Capibara in Just Cause 4 dus helemaal de moeder kunnen knallen. Zou kunnen, maar dat doen wij niet, want de Capibara is naast de Tapir misschien wel een van de mooiste schepsels op deze planeet.

Pag. 054

W9 ASSAULT RIFLE


Pag. 024


Pag. 060


Pag. 050


Pag. 056


Pag. 062

COVERVIEW

PREVIEW

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTIE *Ed Wiggemans, Eelko Rol*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans, Raf Picavet, Dennis Mons en Tjeerd Lindeboom*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek,*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER
Ivar Mulder • imulder@reshift.nl • 023-5430000
VIDEOPRODUCER *Matthijs Rooks*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 11 maal per jaar.
Een jaarabonnement kost met ingang van 1 jan. 2019 € 57,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice ma t/m do bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

'O, BESTAAT DAT NOG ...?'



Ja, hallo. Nummer 300 dus he. En dan ook nog eens 25 jaar! Je haalt nu misschien je schouders op, maar in bladenland betekent dat dus dat je bij de 'groten' hoort. Hop, aan de kant Libelle en hoi Donald Duck! Ja, we bestaan dus nog steeds. Want 'Bestaat dat nog?' is wel een veel gehoorde vraag als mensen een verse Power Unlimited onder ogen krijgen. Als ik mensen spreek over PU op beurzen en evenementen, gaat het vaak over de nummers uit de beginjaren, met een Mortal Marcel, Skate the Late, Kees de Koning en Powerkid. Snap ik natuurlijk, want ik heb er zelf ook gouden herinneringen aan en dit fraaie merk is zelfs de reden dat ik wheelies op m'n brommer makend besloot dat ik 'iets met games' wilde gaan doen.
Dus daar zijn we dan, 25 jaar later en 299 nummers verder, maar volgens Ed nog geen spat veranderd: de teksten komen standaard te laat binnen, vliegtuigen voor perstrips worden nog steeds gemist en lachen ... we houden nog steeds van lachen! ● *Martin*



EEN VOS VERLIEST WEL Z'N HAREN ...

Raf



Mocht deze maand ...

... mijn gestolen bankkaarten vanuit de budgetsupermarkt blokkeren. De kick-off van dumpster-dive-dinsdag.

Wouter



Had deze maand ...

... weer een van de beste weekenden ooit op Heroes Dutch Comic Con. Als je me gezien hebt daar in de Jaarbeurs, dan heb je me ongeveer op m'n gelukkigst gezien. Lelijk hè?

Graddus



Had deze maand ...

... precies vijf jaar met deze dame op de foto. Zelfs haar schoonmoeder is leuk, dus de komende vijf jaar zijn alvast bijgeboekt.

Ondertussen...

Werd deze maand ...

... weer een maand ouder, en dat tikt blijkbaar aan. Want waar ik voorheen nooit voor feestjes werd uitgenodigd, kreeg ik nu opeens een invite voor een retro party!



JJ

Kocht deze maand ...

... een supervette LG OLED tv, een mooie Black Friday deal. Kan ik eindelijk de programma's van omroep MAX in de beste kwaliteit zien!



Ed

Ging deze maand ...

... op de foto met een graafmachine. Want zeg nou zelf, het is een mooie machine. Niet dan?



Martin

Florian



Stond deze maand ...

... een heel weekend lang op de Heroes Dutch Comic Con! PU had een eigen stand op het event waar het belachelijk gezellig was. Check de filmpjes op PU.nl!

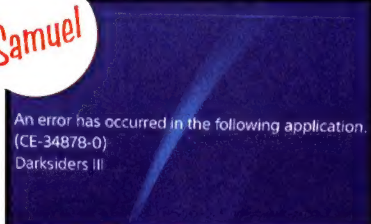
Eelko



Vierde deze maand ...

... een verlaat Halloween-feestje. Ik heb er nog nooit zo goed uitgezien; ik moest de Eucalypta's en Fiona's van me afslaan.

Samuel



Ergerde zich deze maand ...

... aan foutmeldingen op de PS4. Ik heb er deze maand écht te veel gezien. Schiet het reviewen niet heel erg van op.

Jurjen



At deze maand ...

... Chinees met Ed. Altijd leuk om weer effe bij te praten als ik in de buurt van Haarlem ben. De eendenborst gleed er weer lekker in.

Simon



Ontmoette deze maand ...

... mijn absolute jeugdheld MacGyver en kwam erachter dat die in het echt ook best een hele toffe peer is. Jammer genoeg wist MacGyver het antwoord niet op de enige vraag die ik, want hoe loopt die dubbele aflevering in de Middeleeuwen nou precies af??!?

Dennis



Interviewde deze maand ...

... YouTuber Bas van Teylingen op Dutch Comic Con over superhelden. Bas' favoriete held bleek Jar Jar te zijn. Maar volgens mij zei hij dat vooral om me te fokken. Frickin' Jar Jar.

Wordt vervolgd ...



BEDANKT, @JULLIE!

Man man man, wat een feest was dat ... We zijn nog een beetje aan het bijkomen van onze Sinterklaas-stream, maar wat was het weer een succes! En niet alleen dankzij mensen als Tess Milne, Arie Koomen, die gast waarvan niemand weet wie het is, 3FM-dj Mark van der Molen, Spacekees, de Opposites en natuurlijk wijzelf, maar vooral dankzij jullie – en dan bedoelen we uiteraard iedereen die zo aardig is geweest zijn zuurverdiende centen onze kant op te tikken en paypallen. Het resultaat van een dagje streamen mag er dan ook zijn: op het moment van schrijven staat de teller op een dikke 2500 euro, en dat is ruim 1000 euro méér dan vorig jaar! Je begrijpt, wij zijn blij. En hopelijk zijn ze dat bij Stichting KiKa ook, want daar hebben we het allemaal voor gedaan. O, en wat je daar voelt, is je karma-level dat een paar puntjes stijgt ...



WE HEBBEN EEN WINNAAR!

De volgers van onze Instagram (@powerunlimited – jeweettoch) hebben ongetwijfeld iets meegekregen van de Hitman 2-actie, waarbij je niet alleen de game, maar ook nog een console naar keuze kon winnen! Na een aantal mysterieuze hints wist een klein aantal spelers zowaar de geheime locatie te achterhalen; Scheveningen, niet geheel toevallig de woonplaats van Martin (de luie hond), zodat onze hoofdredacteur hoogstpersoonlijk de prijs aan de gelukkige winnaar kon overhandigen. En dat was in dit geval Robin, die we blij hebben gemaakt met een PS4 én de game Hitman 2. Gefeliciteerd man!



UIT DEN OUDEN DOOSCH

In z'n artikel over Dutch Comic Con 2018 (zie pag. 44/45) heeft Wouter het ook even over onze 'eigen' Gameplay, de gamebeurs die PU in 2006 en 2007 mede organiseerde. Ik kan me die evenementen nog herinneren als de dag van gisteren, vooral vanwege al die PU-lezers die ons herkenden en samen op de foto wilden. We voelden ons even heel beroemd!

Maar het was niet alleen dikke lol destijds, want in 2007 liep ik – nadat ik werd opgesloten bij twee agressieve verpleegsters – een levenslang trauma op. Sinds dat moment kan ik namelijk nooit meer een ziekenhuis binnenlopen zonder dat het angstzweet me uitbreekt ...

ED



SIZE DOES MATTER



Moehaha, dus jij denkt dat je helemaal het mannetje bent omdat je je games op een 65-inch tv speelt? Echte bazen als Cromotag en Yarasky speelden Battlefield V afgelopen maand op een bioscoopscherm – gewoon, omdat het kan. En wij mochten daar bij zijn, en dat was best indrukwekkend. Enige probleem is: nu willen we thuis ook zo'n groot scherm. Even kijken hoe we onze partners én die aardige mevrouw van de bank zover krijgen ...

Power Spy

POWER UNLIMITED 300

2002 - 2018

Februari 2002

Vaste Yo!Post!-brievenschrijver Mortal Marcel wordt zo langzamerhand een echte BN'er. De man heeft nu zelfs zijn eigen website: En zover zijn de redactieleden nog nooit gekomen. (Helaas, de website is inmiddels offline.)

Juni 2002

Onze Skate maakt zijn bijnaam Skate the Late weer eens waar. De man met de gouden tand komt bij zijn vlucht naar de VS twintig minuten van tevoren bij de balie aan. Schijn je bij vliegreizen naar de States twee uur van tevoren te moeten inchecken. Skate begrijpt het nog steeds niet. Is ie een keer op tijd ...

November 2003

Wat Skate kan, dat kan ik ook, denkt Jan en hij presteert het om in dik een week twee keer te laat te komen. Eerst mist hij de trein naar Schiphol voor de ECTS en in Nice slaapt hij door de wake-up call heen voor dag 2 van X03. Dat er helemaal geen wake-up call is geweest, vonden we een slap excuus.

December 2003

Met al die tripjes die er in deze periode plaatsvinden, kan het niet anders dan dat Skate weer volop de kans krijgt om te laat te komen. Als de PU-/Gamekings-crew vijf man sterk moet boarden voor Korea in verband met de World Cyber Games, presteert hij het om wederom op het allerlaatste nippertje aan te komen.

Bij het inchecken blijkt echter dat hij nog geen stoel heeft. Eindelijk gerechtigheid! Vervolgens wordt vanwege de te volle vlucht Skates ticket opgewaardeerd naar businessclass. Zo leert die jongen het natuurlijk nooit!

Skate moet in verband met zijn muzikale carrière (ahum) een paar dagen eerder terug van de WCG. Dit geeft iedereen de kans om te aanschouwen hoe het te laat komen

WAT IS ER GEBEURD MET FALLOUT 76?

Laat ik beginnen met te zeggen dat ik Fallout 76 niet gespeeld heb. Ik ga hier puur af op de enorme shitstorm die is losgebarsten rond de launch van deze game.



door: JJ
twitter.com/GKJJ

Er zijn natuurlijk wel vaker shitstorms rond releases geweest. Denk aan verrotte servers, bugs of een slap einde. Maar zo'n enorme weerzin als tegen Fallout 76 ben ik zelden tegengekomen in de ruim 20 jaar dat ik dit werk doe. De game kreeg massaal nullen en enen, er komt mogelijk een proces tegen Bethesda voor het leveren van een ondermaats product en er waren filmpjes van mensen die flipten in een winkel toen ze geen geld terugkregen voor Fallout 76. Hoe dan?!

Verkeerde schijfje

Ik mag mezelf best een Bethesda-fan noemen. De Fallout- en Skyrim-serie hebben me een paar van de beste spelervaringen in mijn leven gebracht. Andere games als Dishonored en Wolfenstein boden eveneens prima vermaak. Soms zaten er wel wat bugs in, maar goed, daar kon je langs kijken.

De intense speelervaring, stijl en diepgang vergoedden veel. Hoe kon diezelfde publisher opeens zo'n vreselijk misbaksel produceren?



Ergens moet iets goed mis zijn gegaan. Ik wist dat het geen normale Fallout zou worden, maar dat wat Fallout 76 nu biedt, is wel erg leeg. Er is een verschil tussen minder verhaallijn en helemaal geen verhaallijn. De desolaatheid van de omgevingen in Fallout was altijd de kracht van de serie. Maar om nu vrijwel niks in die wereld te plaatsen, gaat wel erg ver. En dan die bugs en glitches. Een day one patch van dik 50 GB ... hadden ze het verkeerde schijfje gebrand ofzo?

> "We hebben beloofd dat we fans van de franchise een nieuwe game zouden bezorgen, en ik ben heel trots op wat we nu kunnen presenteren."



Lars Wingefors, CEO van THQ Nordic, reageert op de zuinige zeventjes waarmee de nieuwe Darksiders werd verwelkomd, en herinnert critici subtiel aan het feit dat de franchise zonder inspanningen van THQ Nordic gewoon dood was geweest én gebleven.

Afgeroomd

Ik herken hier de signatuur van 'mijn' Bethesda niet meer in. Dit staat zo ver af van wat ze normaal afleveren, dat ik vermoed dat er meer aan de hand is dan alleen maar een stapel bugs die ze niet hadden gespot.

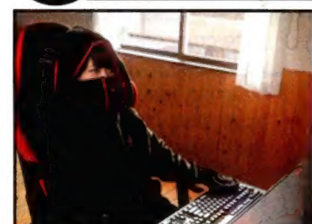
Ik kan niks bewijzen, maar mijn gevoel zegt me dat men een aantal jaar terug een idee had, 'afgedwongen' door het feit dat ze een gat hadden te vullen tot de release van de nieuwe Skyrim. Een ambitieus idee rond een levendig Fallout-universum waarin de community à la GTA Online allerhande avonturen kon aangaan.

Tijdens het productieproces bleek echter dat men idee na idee voor die wereld moest dumpen omdat men het niet werkend kreeg. En omdat alles al aangekondigd was en men dus niet meer terug kon, heeft men de afgeroomde versie uitgebracht. Hopende dat de fans toch wel aangetrokken zouden worden door het Fallout-merk en ze de wereld in de maanden na de launch alsnog levendig konden patchen.

Er is echter één groot probleem: de game is zo buggy dat de eerste maanden na de launch voornamelijk zullen opgaan aan het fixen van bugs. En dus niet aan het vervolmaken van de wereld. En een open wereld die niet leeft ...

Ik ben benieuwd hoe Bethesda zich uit deze zelf geschapen puinhoop weet te redden. Ik hoop dat het ze lukt, maar het zal wel snel moeten gebeuren. Want voor jouw open wereld, tien anderen.





Iedereen aan de Onesie op de redactie, met gaten voor koptelefoon en muis.





COMMENTAAR | JURJEN

twitter.com/jurjenT

HET GEVAAR VAN VERWACHTINGEN

Verwachtingen. Ze spelen een belangrijke rol in het leven van elke gamer. Het mooiste is als je verwachtingen door een game of aankondiging worden overtroffen ... Maar pas op als het tegenovergestelde gebeurt.

Afgelopen maand werden mijn verwachtingen overtroffen door Pokémon Let's Go. Dat vangen van Pokémon door met mijn Joy-Con te zwiepen bleek helemaal niet zo kinderachtig en saai als ik had verwacht. Het bleek juist een (iets) leukere manier om mijn Pokémon te trainen dan de strategische gevechten met andere trainers op mijn pad.

Ironisch genoeg schijnt deze nieuwe manier om Pokémon te vangen voor andere spelers nu juist de reden te zijn om Pokémon Let's Go op Metacritic massaal te review-bommen met nullen en eentjes. Die mensen hadden blijkbaar iets anders verwacht.

Gevaarlijk

Dat verwachtingen een gevaarlijk goedje kunnen vormen, hebben de meeste ontwikkelaars wel in de gaten. Bij de onthulling van Isabelle als speelbare personage in Super Smash Bros. Ultimate, deed ontwikkelaar Sakurai afgelopen september bijvoorbeeld al bij voorbaat zijn best de verwachtingen van spelers in te dammen. Hij zei dat spelers niet moesten verwachten dat er nog veel nieuwe vechters aan de game zouden worden toegevoegd. Wat niet kon voorkomen dat de verwachtingen vervolgens compleet uit de klauw liepen, en mensen zéker wisten dat onder meer Waluigi in de game zou verschijnen. Wat weer leidde tot grote teleurstellingen en een rellerige sfeer op forums toen in november bleek dat Waluigi toch echt niet ging meeknokken in



Pokémon Let's Go overtrof Jurjens verwachting ... maar dat gold niet voor iedereen.

Ultimate – maar wel een door niemand gewenste of verwachte plant als vechter was toegevoegd. Heerlijk!

Pijnlijk

Het schadelijkste wat je als ontwikkelaar kunt doen, is de verwachtingen voor je product opvoeren om deze vervolgens niet in te lossen, iets waar met name Peter Molyneux over mee kan praten. En niet alleen Peter Molyneux ...

In aanloop naar de BlizzCon in november maakte Blizzard bekend dat er diverse Diablo-projecten in ontwikkeling waren. Later verscheen een post op de Diablo-website waarin Blizzard aankondigde dat er tijdens de show wat Diablo-gerelateerd nieuws zou worden gedeeld. Toen dat nieuws een Diablo-game voor mobieltjes bleek te zijn, was de teleurstelling zo groot dat het even in volkswoede leek om te slaan. Een BlizzCon-bezoeker vroeg aan de Blizzard-mensen op het podium zelfs of de aankondiging van Diablo Immortal een voortijdige 1-aprilgrap was. Pijnlijk.

Je zou als ontwikkelaar al bijna geen aankondigingen meer durven doen. En als gamer lijkt het me vooral wijs om je verwachtingen op een laag pitje te houden. Behalve voor de volgende Zelda natuurlijk, want die gaat dus echt gewoon het beste op aarde worden.

> "Lootboxes hebben niet bepaald het vertrouwen van de gamer weten te winnen."


Jean Paul Burke van Gameloft stelt het nog mild



Diablo Immortal. Een voortijdige 1 aprilgrap?

DE GEWRAAKTE DANSPASJES VAN FORTNITE

Epic heeft stront aan de gefortuneerde knikker nu verschillende artiesten en acteurs hebben geklaagd dat de Amerikaanse developer hun signature danspasjes zonder toestemming gebruikt en er (veel) geld mee verdient.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Inderdaad, Epic verdient geld aan sommige danspasjes omdat je die kunt kopen. Zoals die van rapper 2Milly en Scrubs-acteur Donald Faison. Die laatste heeft zelfs gedreigd met een rechtszaak. Niet om het geld, maar om het principe.

En ik kan daar wel in komen. Ik snap namelijk niet hoe Epic dit 'risico' heeft willen nemen. Je maakt een game die honderden miljoenen binnen harkt, gebruikt daar zonder toestemming danspasjes van andere mensen in en vraagt daar in sommige gevallen nog eens geld aan gamers voor ook. Dan weet je dat er iemand gaat klagen. Ik zou dat ook doen.

En het domme is; als ze die gasten gewoon hadden gevraagd of ze hun dansjes in de game mochten stoppen, dan was de meerderheid vast vereerd geweest. Is toch tof, je dansje vereeuwigd in een game die honderden miljoenen mensen spelen? Nou dan!





Power Spy

POWER UNLIMITED 300

zonder hier zelf de dupe van te worden nou precies in z'n werk gaat. Terwijl hij om kwart voor elf moet inchecken, zit de kluns om elf uur nog rustig te wachten tot de douche vrijkomt. Heeft ie het gehaald? Wat denk je zelf?

November 2004
Sinds Muriëlle een bak met guppen heeft geïntroduceerd, wordt er heel wat afgeneukt op de redactie. Jeroen kan nauwelijks meer werken door al het gekets in de kom. Gelukkig doen de guppen aan een soort van anticonceptie. Ze vreten gewoon hun baby's op. Relaxte beesten.

December 2004
Wisten jullie dat er tientallen websites over games bestaan in Nederland? Wij ook niet. Nu wel, na alle aanvragen voor perskaarten voor PU Gameplay 2004.

Januari 2005
Na de laatste redactievergadering, waar Muriëlle door een griepje niet bij kon zijn, heeft opeens een flink aantal guppen het leven gelaten. Muriëlle heeft inmiddels een monster van het water naar CSI Haarlem gestuurd en verwacht binnenkort uitsluitsel. Diegene die dus leuk dacht te zijn door effe in de kom te pissen, is gewaarschuwd.

April 2005
De Playmate van augustus zet de boel flink op scherp bij haar bezoek aan de PU-redactie. Al vrij snel roept ze: 'Wanneer gaan we nou neuken?' De monden van Jan, Ed en Niels vallen open.
Helaas voor hen sloeg het op de gameplay van PlayBoy the Mansion.

Mei 2006
Dat we de koningen van de deadlines zijn, weten jullie inmiddels wel.
Het is voor sommigen zelfs een heuse 'way of life' geworden. Zo staat er onderaan Stevens mail de slogan: "I love deadlines ... I love the swooshing sound they make as they go by."

Power Spy

POWER UNLIMITED 300

● **September 2006**

Ook J.J. mist eindelijk voor het eerst een vlucht. EA dacht dat hij dermate sportief was dat hij een overstaptijd van een halfuur tussen de vlucht van München naar Leipzig aan zou moeten kunnen.
Helaas snappen ze dan weinig van fitness, want J.J.'s passie bestaat enkel uit liggen of zitten op een bank en dan zwaar tillen. De man heeft dus een conditie van een astmatische schildpad en kon de afstand van Gate 1 naar Gate 42 (hoe verzinnen ze het?) niet op tijd afleggen.

● **Maart 2007**

Boris krijgt naar aanleiding van zijn Dead or Alive Xtreme 2-review doodsbedreigingen per e-mail binnen.
Chief Niels bekijkt hoeveel het gaat kosten om Kale B. 24 uur per dag te laten bewaken.

● **Oktober 2008**

JJ komt op vakantie in Turkije een politieagent uit Rotterdam tegen die zeer regelmatig de PU leest.
De agent had al het idee dat ie JJ in het water zag dobberen, maar nadat hij de PU erbij gepakt had (ideale lectuur voor op vakantie), wist ie het zeker. Saillant detail: volgens de agent is de PU het populairste tijdschrift in de gevangenis.

● **September 2010**

Wouter voelt zich weer helemaal op z'n gemak in Duitsland. Blijkt door de taal te komen. Ze lullen in Duitsland namelijk flink moeilijk ... en dat doen ze in Veendam ook.
Wouter is ook de enige die na afloop van de reis naar Keulen een jetlag heeft. Maar dat heeft ie ook als ie van Utrecht naar Haarlem reist. Wouter wordt namelijk altijd moe van reizen.
Hij wordt eigenlijk moe van alles.
Precies, Wouter leeft in een staat van permanente jetlag.

● **Mei 2012**

De Wordfeud-rage bereikt de redactie. De hele dag lopen de redacteuren met hun smartphone woordjes heen en weer te schuiven.
Zelfs Ed doet mee. Hij speelt alleen tegen de redacteuren en altijd met de woordjes 'deadline', 'inleveren' en 'baklappen'.

OPUNIE

EEN BEREDENEERDE VOORSPELLING
2019 BRENGT NIEUWE ZELDA- EN MARIO-HOOFDDELEN

Met Super Mario Odyssey en Zelda: Breath of the Wild heeft Nintendo in 2017 twee van mijn favoriete games ooit afgeleverd. Maar wanneer komen de vervolgen?

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Ook al heb ik me in 2018 uitstekend vermaakt met games als Super Smash Bros. Ultimate, Celeste, Red Dead Redemption 2, God of War en Pokémon Let's Go, niks ervan kon tippen aan de magische momenten die ik in die meesterlijke nieuwste Mario en Zelda beleefde. Sowieso zijn de series van Mario en Zelda al zo'n dertig jaar mijn twee favoriete gameseries, dus je begrijpt mijn hoop dat er in 2019 weer iets moois aan die series wordt toegevoegd. Maar hoe groot is die kans?





Maar hoe komt dit er weer uit?

Zelda

Laten we beginnen met Zelda. Sinds Phantom Hourglass in 2007 is er om de twee jaar een nieuwe Zelda-game verschenen, telkens in de oneven jaren, dus in 2009 (Spirit Tracks), 2011 (Skyward Sword), 2013 (A Link Between Worlds), 2015 (Tri Force Heroes) en 2017 (Breath of the Wild). De kans is dus groot dat we in 2019 weer een nieuwe Zelda krijgen. En aangezien Zelda-baas Aonuma hints heeft gegeven dat dit nieuwe deel zal voortbouwen op de basis die met Breath of the Wild is gelegd, zou het ook best kunnen dat er eind 2019 een heus nieuw Zelda-avontuur voor de Switch (want sorry, maar de 3DS lijkt me voor een volgende Zelda nu wel een gepasseerd station) in de winkel ligt. Een beetje zoals Ocarina of Time (1998) alweer twee jaar later werd gevolgd door Majora's Mask (2000, voortbouwend op de basis die met Ocarina of Time werd gelegd).

Mario

Dan Mario. Door de vele spin-offs en heruitgaven is de hoofdlijn in Mario-games wat lastiger te volgen, maar als we kijken naar de grote nieuwe Mario-platformers die sinds Super Mario Galaxy 2 in 2010 verschenen, dan zijn dat Super Mario 3D Land in 2011, New Super Mario Bros. U in 2012, Super Mario 3D World in 2013, Super Mario Maker in 2015 en Super Mario Odyssey in 2017.
Eerst verscheen dus elk jaar een nieuwe Mario, sinds 2013 om de twee jaar, steeds in hetzelfde jaar als een nieuw Zelda-avontuur. Als we die traditie doortrekken naar 2019, dan zou er dus ook een nieuwe Mario-platformer op komst moeten zijn. En let wel, ik bedoel dan ook écht een nieuwe: als het bij het reeds aangekondigde New Super Mario Bros. Deluxe blijft, ga ik huilen.

> "Wat zouden jullie vinden van een Skyward Sword-port voor de Switch?"


Zelda-baas Eiji Aonuma komt met een spontane vraag tijdens een Zelda-concert in Japan, maar had toch moeten weten dat zo'n uitspraak niet zonder gevolgen blijft. Kort na de uitspraak haastte een Nintendo-woordvoerder zich om de oplaaiende verwachtingen te blussen: we hebben geen plannen voor een dergelijke port.



Jurjen verwacht in 2019 vervolgen op Zelda: Breath of the Wild en Mario Odyssey ... maar zegt ie niet zelf elders in deze zelfde rubriek dat je moet oppassen met je verwachtingen?

HET VENIJN ZIT IN DE STAART

Dat persoonlijke gegevens gehackt worden, is nooit tof.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Maar persoonlijke data van een erotische site is extra kut. Helemaal als het een site betreft waarop je een game kunt spelen die draait om vrouwenlichamen met dierenhoofden erop.
En dus hebben de 411.000 gamers die High Tail Hotel spelen een probleem. Want leg dat maar eens uit aan je vrouw of vriendin ...



KUNSTIGE POKÉMON-DESIGNER VINDT BIJBAANTJE

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Zo'n zes jaar geleden begon RJ Palmer (die werkt als designer bij Ubisoft in San Francisco) in zijn vrije tijd eigen interpretaties van Pokémon te schilderen, een beetje alsof het echt bestaande dino's waren. Inmiddels heeft hij al heel wat prachtige schilderijen gemaakt en verkocht, en is hij er op internet een beetje beroemd mee geworden.

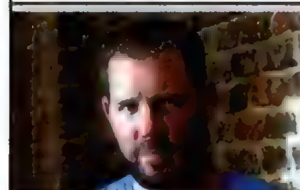
Onlangs werd duidelijk dat zijn werk hem ook nog iets anders heeft opgeleverd: een tijdelijke baan als ontwerper van realistische Pokémon voor de komende film genaamd Detective Pikachu. De production designer van die film had Palmer gevonden door simpelweg te googelen op 'realistic Pokémon'.

Een aardige anekdote om in je achterhoofd te houden als je de pluizige en vlezige monsters op of na 23 maart 2019 in de bioscoop gaat bewonderen.





"Ik maak nooit meer een game. Ik ben er helemaal klaar mee."



En wie komt er over een jaar of drie met een nieuwe shooter Cliff Bleszinsky!

WAAROM MAG IK MIJN PRO-CONTROLLER NIET GEBRUIKEN?

De mooiste game-momenten op mijn Switch beleefde ik met die lekker robuuste Pro-controller in mijn handen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Helaas heb ik die lekker robuuste Pro-Controller de afgelopen maanden maar weinig in handen gehad. Want wat bleek toen ik in oktober aan Super Mario Party begon? De game kon alleen met een enkele Joy-Con bestuurd worden! Zat ik daar, met dat kleine priegelding in mijn veel te grote handen, terwijl mijn Pro-Controller werkloos naast me lag.

Gelukkig verscheen in november de volgende Switch-klapper, Pokémon Let's Go, en die bleek ... ook alleen met een enkele Joy-Con (of natuurlijk zo'n Poké Ball-accessoire) te besturen.

Kom op, Nintendo! Maak het desnoods een beetje ingewikkeld, maar geef me op z'n minst de OPTIE om MIJN games met MIJN favoriete controller te spelen. Is dat uiteindelijk niet de hoofdgedachte achter de Switch, een flexibele console die zich aan mijn omstandigheden aanpast?



DE SWITCH BESTOND AL IN JAREN 80

Met een klein beetje fantasie kun je deze kop letterlijk nemen.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

In de jaren 80 bestond er namelijk al een 'draagbare' versie van een console inclusief een klein ingebouwd schermpje.

Het betrof het prototype van de hard geflopte Vectrix-console. Echt origineel kun je Nintendo dus niet noemen. Feit is wel dat we onszelf niet zo snel relaxed in bed zien spelen met dit massieve stuk metaal. En meeslepen in de trein is ook wel een dingetje ...



Power Spy

POWER UNLIMITED 300

Januari 2013
De launch van Lego The Lord of the Rings wordt uitgesteld omdat de discs verkeerd zijn gelabeld. Dat is nog eens een goede smoes voor uitstel. "Sorry Ed, tekst komt later. Onder verkeerde naam opgeslagen en dat wil je niet."
Kan Ed natuurlijk wel perfect wraak nemen door te zeggen: "Sorry, salaris op de verkeerde rekening overgemaakt."

Maart 2013
De problemen met een server van de uitgever van de PU zijn een geschenk uit de hemel voor de freelance redacteuren. Hebben ze ineens een echt excuus waarom hun stukjes niet op tijd zijn.
"Ik heb het vanochtend opgestuurd, Ed. Echt waar! En nu zit ik bij mijn schoonmoeder zonder mijn laptop. Kan hem dus pas morgen weer mailen. Oké?"

Mei 2014
Vanwege een hardnekkige rugblessure mag JJ nog steeds maar een uurtje per dag 'hardcore' gamen. Casual gamen op de telefoon of tablet mag nog wel, en JJ is inmiddels tot de top van de Wordfeud-spelers doorgedrongen.
Iets wat volgens Ed een groot wonder is, gezien de vele spelfouten die JJ in zijn teksten maakt.

September 2016
Pokémon GO zet Nederland op z'n kop; werkelijk iedereen is ermee bezig.
Nino, normaal niet vies van een hype, vertikt het om de app te installeren omdat hij veel te druk is op Tinder. De Powerspy vermoedt anders: aangezien er bij hem in de buurt geen Pokéstop is, heeft Nino er simpelweg de ballen niet voor.
Dat horen we ook steeds van zijn Tinder-dates.

December 2018
De Powerspy heeft besloten om door te gaan met het bovenhalen van achtergrondinformatie tot in elk geval PU nummertje 400, zodat we over een jaar of negen weer een historische duik in zijn archief kunnen nemen.

MAFKEZEN, KUTSMOEZEN EN HET GEHEIM V

Power Unlimited is 300 nummers en 25 jaar oud. Wie dat in de beginjaren van het blad had durven voorspellen, was vierkant uitgelachen. De redactie was een prettig gestoord zooitje dat alle regels van het professioneel bladenmaken aan de laars lapte. Oudgediende JJ schetst het roemruchte verleden van jouw lijfblad.



IK KAN HET ME ALS DE DAG VAN GISTEREN HERINNEREN: MIJN EERSTE DAG OP DE PU-REDACTIE (TOEN NOG IN AMSTERDAM). EDWIN AMMERLAAN WAS NET DE CHIEF GEWORDEN EN MENSEN ALS KEES DE KONING EN BEN DE DOOD LIEPEN ER OOK ROND. HET BETROF DE MAANDELIJKSE REDACTIEVERGADERING EN IK HAD ME GOED VOORBEREID. VORIGE PU DOORGENOMEN, IDEEËN OP EEN PAPIERTJE GEZET, DE RELEASELIJST DOORGESPIT ... EN TWEE UUR LATER STOND IK WEER BUITEN. EEN ILLUSIE ARMER, MAAR EEN (WAARDEVOLLE) ERVARING RIJKER.

OM DAT GEVOEL TE KUNNEN BEGRIJPEN, MOET JE WETEN DAT IK BIJ DE KRANT VANDAAN KWAM, EEN STERK HIËRARCHISCH EN STRAK GEORGANISEERD BEDRIJF WAAR IEDEREEN ZIJN PLEK KENDE, VERGADERINGEN STRAK VERLIEPEN EN MENSEN NETJES HUN WERK DEDEN. VANUIT DIE OVERZICHTELIJKE WERELD BELANDDE IK IN MISSCHIEN WEL HET GROOTSTE ZOOITJE OOIT. REDACTEUREN KWAMEN STEEVAST EEN UUR TE LAAT, OUWEHOERDEN OVER ALLESBEHALVE GAMES DWARS DOOR EDWINS BETOOG HEEN EN DRAAIDEN DE REDACTIEVERGADERING COMPLEET IN DE SOEP. TOEN IK DAARNA BINNEN EEN WEEK MIJN ARTIKELEN INLEVERDE, RUIM VÓÓR DE DEADLINE, KEEK ED ME VREEMD AAN. BLEEK DAT NIEMAND OOIT EEN DEADLINE HAALDE. IK SNAPTE ER NIKS MEER VAN. HOE KON POWER UNLIMITED MET ZO'N MANIER VAN WERKEN STEEDS WEER ZO GOED EN SPRAAKMAKEND ZIJN?

IK BESEF INMIDDELS, RUIM TWINTIG JAAR LATER, DAT DIE HOUDING JUIST DE KRACHT VAN DE PU IS. NIET DOEN WAT ANDEREN DOEN, TOTAAL BUITEN DE CONVENTIES DENKEN EN GEWOON SCHIJT HEBBEN AAN ALLES - DAT IS WAT HET BLAD UNIEK MAAKT. MENSEN WILLEN GEEN VERHALEN VAN SUFFE BOEKHOUDERS, ZE WILLEN DE AVONTUREN VAN EEN STEL MAFKEZEN CHECKEN.

IN DE KOMENDE PAGINA'S SCHETS IK DE BIZARRE WERELD DIE PU HEET. PU, EEN BLAD MET EEN INHOUD EN UITSTRALING DIE IK NERGENS ANDERS IN DE WERELD BEN TEGENGEKOMEN, EN IK BEN RETETROTS DAT IK DAAR AL TWINTIG JAAR ONDERDEEL VAN MAG UITMAKEN!



ARBEIDSETHOS

Ik denk dat ik niet overdrijf als ik stel dat de redacteuren van Power Unlimited het te laat komen door de jaren heen tot een ware kunst hebben verheven. Ed heeft 300 nummers en 25 jaar lang zelden een tekst op tijd gekregen. Waarom de man de eerste twee weken van de maand überhaupt op kantoor is, heb ik nooit begrepen. Ik kan me bovendien geen redactievergadering herinneren die op tijd begon en menig vliegreis is (met name in het verleden) compleet opgefokt door te laat op Schiphol aan te komen. Toch werd er door zo'n publisher altijd wel weer een nieuwe vlucht geregeld – vaak inclusief upgrade naar businessclass – en werd de luie flikker in kwestie nog voor zijn gedrag beloond ook.

IEMAND MOET HET DOEN

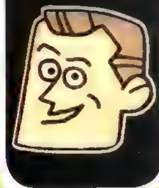


let was dat de internationale rein naar Parijs tien minuten vertraagd was, anders had Skate de Commandos trip naar Normandië gemist. Hopelijk komt ie voor z'n volgende reisje iets vlotter z'n nest uit want naar Amerika is het drie uur van tevoren inchecken!
Skate's VS-trip gaat naar Activision's Pre E3-meeting en misschien weten jullie nog dat hij daar vorig jaar aan een tweetal dames de Threeplayer mode uitlegde. Tja, áls ie er eenmaal is, weet Skate The Late zich heel goed te vermaken...









COMPLETE CHAOS

AN ONS SUCCES



SMOEZEN

Bij dat te laat komen hoort natuurlijk de smoes, en ook in het bedenken daarvan toonden sommige redacteuren zich heuse artiesten. Zo zei de illustere Skate altijd: "Hoe later je op je werk komt, des te eerder kun je weer weg." Diezelfde Skate meldde Ed ooit met een stalen gezicht dat ie te laat was omdat de wasmachine hem thuis had aangevallen. Oud-redacteur Boris miste ooit het vliegtuig omdat hij op z'n dooie akkertje koelkastmagneetjes aan het checken was in een taxfreeshop. Jan Meijroos leverde zijn stukken zo vaak te laat in dat Ed uit pure wanhoop weddenschappen met hem begon af te sluiten (leverde die ellende hem tenminste nog wat op; het kostte Jan uiteindelijk vele boekenbonnen, figurines en zelfs een DS!). Nee, dan pakte Kees de Koning, tegenwoordig opperbaas van hiphoplabel Top Notch, het slimmer aan. Kees leverde vaak ver na de deadline gewoon een tekst in van 100 woorden, terwijl er 650 nodig waren. Of Ed het even kon aanvullen. Tja, wat kon Ed dan doen? Kees vragen, betekende de tekst nóg later binnen krijgen.



File Edit View Insert Format Tools Actions Help

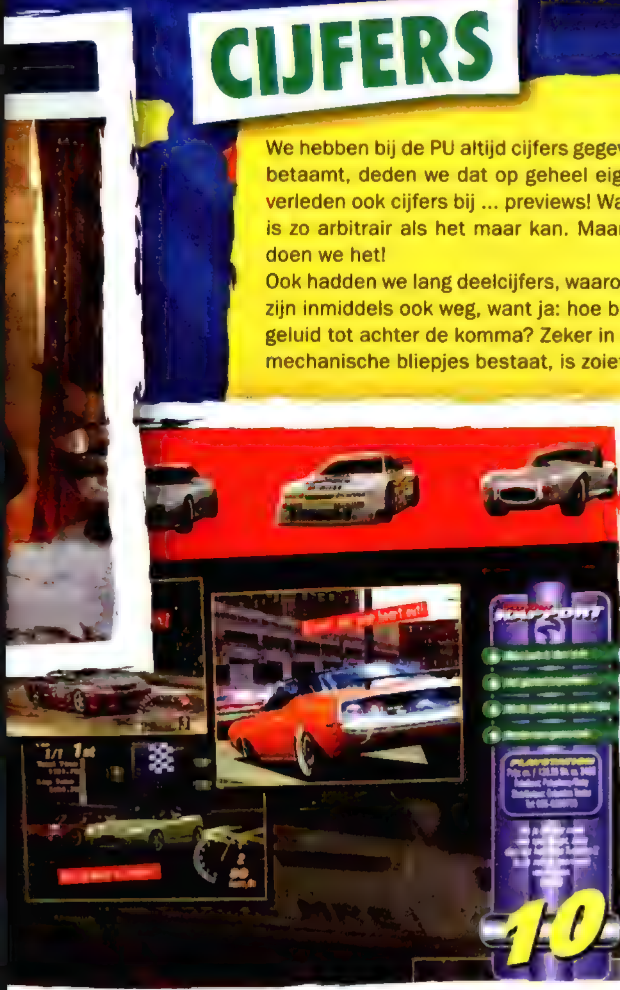
Toen moest ik naar de crèche toen was ik mijn huissleutel kwijt en toen naar de buren en die waren er niet en toen naar m'n vrouw om de sleutel te halen zucht.



CIJFERS

We hebben bij de PU altijd cijfers gegeven. Maar zoals het een stel eigenwijze types betaamt, deden we dat op geheel eigen wijze. We gaven namelijk in een ver verleden ook cijfers bij ... previews! Waarom? Niemand weet het nog, want het is zo arbitrair als het maar kan. Maar fuck dat, we zijn de PU: het kan, dus doen we het!

Ook hadden we lang deelcijfers, waaronder cijfers voor graphics en geluid. Die zijn inmiddels ook weg, want ja: hoe bepaal je in hemelsnaam een cijfer voor geluid tot achter de komma? Zeker in een tijd waarin het geluid uit een hoop mechanische bliepjes bestaat, is zoiets natuurlijk onzin.



De echte reden waarom bepaalde media cijfers bij hun reviews gebruiken, is omdat het een lekker duidelijk statement is. Het leidt altijd tot discussie – en al helemaal zoals PU-redacteuren in het verleden met cijfers omgingen. Kees de Koning gaf Mortal Kombat-games standaard een 10, zonder ze goed te spelen. Want hé, het waren Mortal Kombat-games! En Boris gaf Dead of Alive Volleybal een 10, want tieten – ook geen speld tussen te krijgen. Björn gaf de eerste Mario Kart een 6,0 want saai! En Dré gaf een Beavis and Butt-head-game een 13,7. Gewoon, omdat het kon. En waarom zou je het dan laten ...

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS
...en ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten le...en barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht

PLUS- EN MINPUNTEN
...en paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

HOUDBAARHEIDS
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-REAKTIE
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood, een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

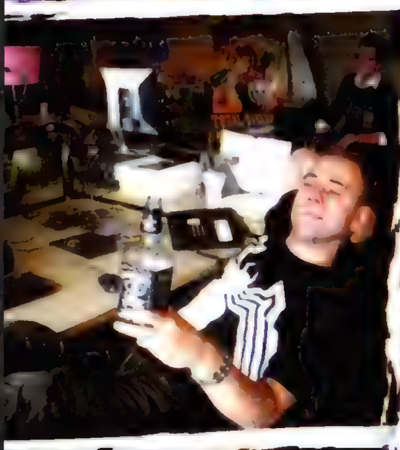
HET EINDCIJFER.
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.
4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb je een goede reden om dit spel toch te kopen.
7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.
9 en hoger Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM. Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.

IN DE RAPPORT
GRAPHICS 8,8
GELUID 7,0





REVIEW







DRANK ...

... maakt meer kapot dan je lief is. Dat geldt helaas ook voor de PU. We willen het drinken dan ook niet verheerlijken, maar in de good old days vloeide de alcohol nu eenmaal rijkelijk, zeker op alle feestjes die we tijdens de trips afwerkten. Het geld klotste in die tijd over de plinten en dat moest gevierd worden – met alle gevolgen van dien. Zo moest ik ooit oud-redacteur Jeroen uit de handen van een uitsmijter redden omdat ie op de Sony-party van de ECTS (wie kent dat event nog?) in een plantenbak stond te pissen. In de taxi bond ik hem vervolgens de zojuist verkregen Sony-tas voor zijn bakkes omdat hij anders de hele cab onder zou hebben gekotst. Of Wouter, die katjelam onder de douche in slaap viel, waardoor de hele badkamer blank kwam te staan. Of Skate, die ook op de ECTS het onderscheid tussen de wc en de bar door elkaar haalde en in de wc bier bestelde en tegen de bar aan stond te zeiken. Dat eerste vond men niet erg, het tweede kwam hem op een enkele reis 'opsodemieteren!' te staan. Eigenlijk deed alleen ik niet echt mee aan dergelijke drankgelagen. Tja, ik vind drank nu eenmaal smerig, maar daardoor maakte ik de uitwassen wel helemaal mee. Zoals die ene keer dat een Engelse redacteur van PC Gamer zo zat was dat hij in het vliegtuig tegen een slapende reiziger aan stond te zeiken. De desbetreffende man werd overigens niet wakker; hij zal waarschijnlijk heerlijk hebben gedroomd over een tropische regenbui op Barbados. Overigens hadden niet alleen onze redacteuren te kampen met de gevolgen van alcohol, ook de publishers zelf hadden ermee te maken. Meerdere keren hebben we pr-mensen vreemd zien gaan tijdens met name de E3. En nee, namen noemen we niet. What happened in LA, stays in LA.



IEMAND MOET HET DOE

Het was weer eens snikkel in de champagne geblazen tijdens J.J.'s trip naar Santa
nica, Californië. TV op het toilet, fruitmand in de kamer, eten in 't restaurant naast
Basinger enz. enz.

Alleen, vijf dagen onderweg en dan geen game te spelen krijgen... Hallo Activision
kwamen echt voor de games hoor en niet alleen om er naar te mogen kijken. Als d
volgend jaar op dezelfde manier gaat, weten we niet of we nog wel iemand moeten
sturen naar jullie 'Pre E3'-evenement (Ed, even niet je vinger opsteken!).



TRIPS



Vroegâh was niet alles beter – verre van dat zelfs. Maar de trips waren wel beter! Omdat de industrie toen nog hard binnenliep en er veel minder media waren (geen influencers; dat waren wij!), werden de bloemetjes flink buitengezet. Paar dagen naar de Noordpool of Dubai? Geen probleem. Drie dagen als vip de Formule 1 bijwonen of meerijden met de Arctic Rally of Le Mans? Doen we gewoon. Weekje VS voor een rondgang langs meerdere studio's of een weekendje Las Vegas? Tuurlijk joh!

Het kon niet op. Gemiddeld waren we vaak een paar dagen per week op reis. En als we op bezoek waren bij een studio, dan was men ook lang niet zo paranoïde als tegenwoordig; je kon gewoon vrij rondlopen. Jan was ooit persoonlijk te gast bij Quake-grootheid John Romero (zie screen), JJ mocht drie dagen rondlopen bij Valve toen ze met Half-Life bezig waren en Boris werd zo'n beetje persoonlijke vrienden met de mannen van DICE. Kom daar nu eens om ...







TESTEN

Vandaag de dag is het 'uitzetten' van games een peulenschil: de codes komen digitaal binnen op de redactie, ze worden per mail of Whatsapp verdeeld en beeldmateriaal staat in overvloed op het internet. Dat was vroeger wel effe anders. Games kwamen vóór 2000 sowieso altijd fysiek binnen. En de redacteuren moesten naar de redactie komen om hun pakketje op te halen. En dan maar hopen dat de alpha's (ja, je kreeg games soms een jaar voor launch al), bèta's en review copy's überhaupt werkten en je geen al te ingewikkelde capriolen moest uithalen om zo'n exe-bestandje aan de praat te krijgen. En PlayStation-games kon je sowieso alleen maar op speciale dev-kits spelen. Redacteuren moesten daarnaast zelf screenshots grabben (wat ze natuurlijk nooit deden). In de eerste jaren van het blad gebeurde dat zelfs via een capture-machine die zo ingewikkeld was dat elke grab-sessie tot een zenuwinzinking leed. Ed had er zowat een dagtaak aan.

Wanneer word JIJ eigenlijk eens een keer van het veld gestuurd???

Jij maakt jezelf belangrijker dan de spelers, jij omhooggevallen conducteur!

DE SCHEIDSEN BESLISSEN
PES 2016 vs. FIFA 16

PES vs. FIFA is lang niet meer zo spannend geweest als dit jaar. Het fluitende scheidsrechtersduo Graddus en Tjeerd leidt deze titanenstrijd, belonen fantastische acties, maar delen ook kaarten uit voor schandalige overtredingen. Laat de bal maar rollen!

FIFA - PES: FUT - MYCLUB 4 - 3

FIFA - PES: KEEPERS 2 - 0

FIFA - PES: SCHEIDSRECHTERS 1 - 1



HAAR



Haar/hem? Nee, haar als in gras op je hoofd! Is dat een ding dan? Nou, vroeger wel, want een groot deel van de artikelen in de 300 nummers werd in de good old days geschreven door iemand die kaal was. Jan, Steven, Ruben, Boris, Kees, Dré, Skate, Jurjen, Ed, Bas, JJ, Niels, Thomas ... en dan zijn we er vast nog een paar vergeten. De nieuwe lichting redacteuren heeft meer haar op het hoofd, hoewel we dat bij Florian niet helemaal zeker weten omdat die pet er altijd op zit. ✖



GELUKKIG HEBBEN WE DE FOTO'S

Zullen we het cliché (sorry, Wouter) er dan toch maar weer eens in gooien? Komt ie: een beeld zegt meer dan duizend woorden. Dat was dan ook de reden dat we Ed vroegen om ter ere van ons 300ste nummer een diepe duik in zijn Ouden Doosch te nemen.

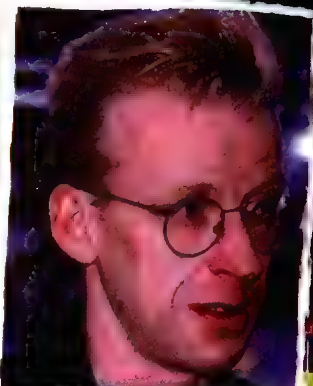




Bjørn Bruinsma was in de beginjaren het gezicht van PU. Groot was dan ook de schok toen we begin vorig jaar hoorden dat hij was overleden aan de gevolgen van zijn suikerziekte. Hier zien we Bjørn in Japan, waar hij stiekem 48 seconden met een prototype van de PS2 speelde voordat hij met harde hand van het podium werd verwijderd.



Bjørn op bezoek bij de prijswinnaars van een cd-i-speler. Een wát? Goed, dat ding van Philips moet je effe googelen, maar halverwege de jaren negentig van de vorige eeuw was dat écht een mooie prijs, hoor.



Nog zo'n icoon uit de begintijd: Ben de Dood. Hij was onze grote pc-gamespecialist en onder meer verantwoordelijk voor de waanzinnig populaire tipsrubriek Eeuwig Leven.



Fragment uit een van de vermaarde PU-beeldstrips. In deze, genaamd Mental Menace, speelde Kees de Koning de hoofdrol. Tegenwoordig is Kees Director Artist Development bij Universal, directeur van platenlabel Top Notch en manager van Anouk. Wat een goede start al niet met je carrière kan doen ...



Andreas, of kortweg Dre, was een complete dwaas. Net als de rest, overigens. Dit plaatje komt uit een special van zo'n twintig jaar geleden en ja, ook toen bestond Photoshop al.



N WE NOG!



Tja, met de ene redacteur kun je nu eenmaal wat minder goed opschieten dan met de andere, toch Boris?



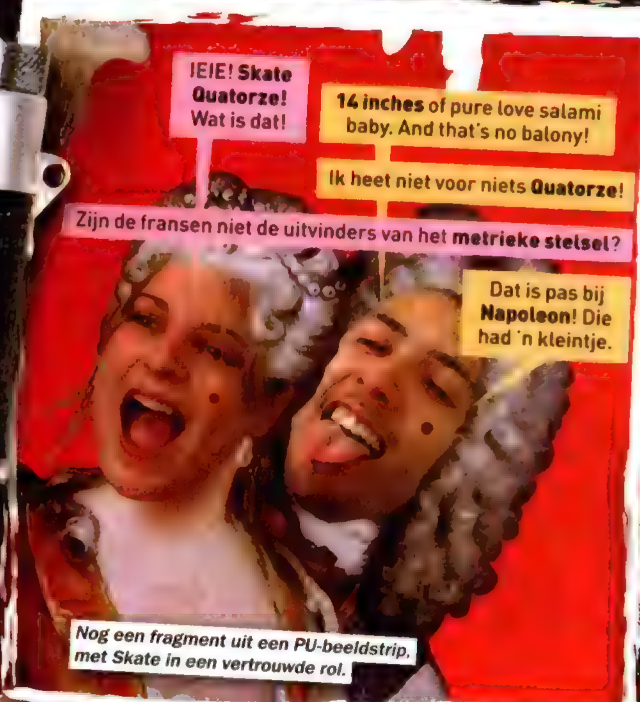
In 2011 was Marcela mee naar de E3 (de enige die poseert als een meisje). Inmiddels is ze alweer ruim zes jaar succesvol als pr manager Benelux en Portugal bij Wargaming.



In 2015 had het duo Zuurman & Zuurman helemaal geen zin in de E3 ...



... en dat werd er ter plekke niet beter op.



Nog een fragment uit een PU-beeldstrip, met Skate in een vertrouwde rol.



In de tijd dat Rock Band uitkwam, grensde onze studio direct aan de werkplekken van de redactie van enkele computerbladen. Vanwege het dunne wandje werd er dan ook regelmatig geklaagd over 'die pokkeherrie van die gameklojo's'. Daar hielden we uiteraard geen rekening mee.



Wouter speelt z'n DS-spelletjes eigenlijk altijd met z'n broek naar beneden, en dan is een grapje over z'n eigen dunne stylus iets te makkelijk. Doen we niet, dus ...



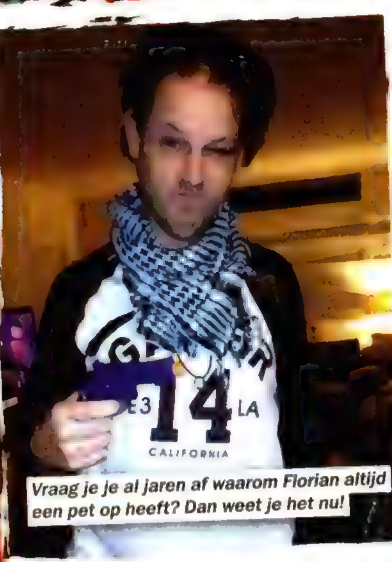
Honderd nummers geleden zat de PU-redactie samen met twee jongens van [N]Gamer op een enorme zolderverdieping aan het Spaarne. Volgens velen de leukste jaren in ons 25-jarig bestaan.



E3 2012: eindelijk had iemand eraan gedacht om eens een goed fototoestel mee te nemen naar LA.



In 2012 was ook Judge Ed meegereisd naar Los Angele In het zwembad van de vette villa besprak hij drijvend op een luchtbed de afgelopen dag in dichtvorm. Als laatste shot rolde hij dan altijd in het water, waarbij hij maar één keertje vergat dat hij nog een peperdure microfoon nog in z'n hand had.


Vraag je je al jaren af waarom Florian altijd een pet op heeft? Dan weet je het nu!


Steven gelooft niet in Sinterklaas, maar wel in deze Kerstvrouw die op de redactie langskwam!



Een van de bekendste foto's uit de PU-historie. Waarom? Nou, omdat Playlogic in 2008 als enig puur Nederlands bedrijf op de E3 stond. En misschien ook wel een heel klein beetje omdat hun booth babe geen slipje droeg ...


De E3-crew van 14 jaar geleden met o.a. Skate, Dre, Jurjen, Jan, Ed, Ruben, JJ, Steven, Boris en Jeroen. De locatie? Een Braziliaans restaurant waar je een stevig moppie vlees kon eten.


JJ is met ruim 20 jaar de langstzittende PU-redacteur (Ed is buitencategorie). Vanwege zijn dagelijkse sportschoolsessies is ie gewend aardig wat voedsel weg te tikken. Hij had dus totaal geen problemen met de lappen vlees die tijdens een etentje bij een Braziliaans restaurant op tafel kwamen.

Een iconische foto die jarenlang trouw werd afgebeeld bij onze rubriek 'drol van de maand'. Mogen we het verklappen? Ja, we mogen het verklappen! Deze PU-drol werd gemaakt door Koen, de zoon van Ed, met behulp van pindakaas en ontbijtkoek.




Berucht tijdens 'de zolderjaren' waren de pokeravondjes samen met de jongens van [N]Gamer. Het meest bijzondere was nog wel dat aan het eind van de avond iedereen altijd heel veel geld gewonnen had ...

Al in 2010 wilde men op de E3 af van het 'vrouwonvriendelijke' verschijnsel booth babes. De booth babes zelf vonden dat echter helemaal niet zo'n goed idee.




Dat 'Hoempa Nederland', ons zelfgemaakte lied om Oranje te ondersteunen tijdens het WK van 2014, geen grote hit werd, is ons tot op de dag van vandaag een raadsel.


Aanvankelijk maakte niemand zich druk over de lekkage op onze zolder ... totdat er opeens druppels op onze heilige tosti-apparaten vielen!

Wookie Leaks was een briljant idee van Dennis en leverde een aantal vette afleveringen op met BN'ers die nog maffer van Star Wars zijn dan Wonderspons zelf.





We zouden voor deze special makkelijk een spread kunnen vullen met alleen maar foto's van PU-redacteuren met beroemde mensen. Van Pelé en Tony Hawk tot Armin van Buuren en ... euh, Paris Hilton!



In 2009 gaf Jurjen een nieuwe dimensie aan het begrip pielemuis.



Maarten had z'n ogen nooit in z'n zak zitten. We hebben medelijden met Samuel, die zonder trappetje nooit zo'n bovenaanzicht zal ervaren.



Ja, zo kan ie wel weer, Florian!



Nou, da's toevallig; heb je het net over Tony Hawk, komen we hier z'n vader tegen!



Nog zo'n PU-redacteur die na z'n periode bij ons blad níet aan lager wal is geraakt, is Niels. Hij startte een zeer succesvol bedrijf, waarvan hij nog steeds de baas – sorry – managing director is.



Voor een simpel racegamepje ging Ed gewoon effe een weekje naar Dubai. Dat waren nog eens tijden.



Herken je deze PU-kids? V.l.n.r. Wouter, Ed, Jan, Jeroen en Maarten.





De sfeer op de redactie was altijd zeer relaxed. Nou ja, bijna altijd ...



Met anekdotes over Richard Simon a.k.a. Skate the Great zouden we pagina's kunnen vullen.


Simon vindt Ronaldo de beste van de wereld. En dan durft hij met droge ogen te beweren dat ie verstand van voetbal heeft ...


Al draagt een aap een gouden ring ...


En dan kan Sint Graddus wel steeds 'O, kom er eens kijken' roepen, maar wie het droog wil houden, kan beter bij een pissende Graddus uit de buurt blijven.


De Vrienden van PU-avond ter ere van ons 250ste nummer was een zeer geslaagd event. Onze 'Super Seducer' stond natuurlijk volop in de (vrouwelijke) belangstelling.



Ja, ook gehuurde spullen leveren we graag weer schoon in. Zo zijn we nu eenmaal.


Het was vermoedelijk toch de eerder genoten Duitse Gamescom-bratwurst die Samuel de das omdeed. Mahlzeit!


Ook als ze niet gameden waren Tjeerd en Ward een setje met een uitstekende match.


Sommige redacteuren ontwikkelden in de loop der jaren een speciale band met elkaar. Bij Wouter en Maarten was het echter liefde op het eerste gezicht.



Maar bij Jurjen en Ed kwam de liefde vooral van één kant ...



De PU Cosplay dag in Utrecht (2008) viel destijds een beetje in het water.



Nou, da's toevallig; heb je net over Pelé, komen we hier Edson Arantes do Nascimento tegen!



Jurjen beweert dat hij Shigeru Miyamoto zo vaak ontmoet heeft dat ie als een van de weinigen 'Shiggy' mag zeggen.





Muriëlle stond erom bekend dat ze nooit op de foto wilde.



Nou da's toevallig ... de laatste!

YO! POST!

Zoals vorige maand al aangekondigd, hebben we besloten de illustere brievenrubriek Yo!Post! een verse shot HP toe te dienen. Vanaf nu kun je dus weer zeiken, klagen, adviseren en vragen alsof je leven ervan afhangt. Stuur je hersenkronkels naar redactie@pu.nl of Richard Holkade 8 2033 PZ Haarlem.
O, en we zijn helemaal lijp van handgemaakte tekeningen! De beste inzending krijgt het nu al legendarische Yo!Post!-T-shirt thuisgestuurd ...

BOMBERMAN

Het semester is bijna afgerond, de leerlingen zijn klaargestoomd voor de aankomende toetsen, dus nu kan de werkelijke educatie beginnen! We weten allemaal hoe triest het er aan toe gaat met de jeugd van tegenwoordig. Komt het door hun luiheid? Gebrek aan respect voor hun ouders? Hun slechte muzieksmaak? Natuurlijk niet! Het komt doordat zij niet zijn opgegroeid met Bomberman! Ziehier een foto van hun laatste les, zoals beloofd. Met Priscilla als onze trotse winnaar! Zij hebben ontzettende pret gehad en zullen nooit meer Fortnite of Red Dead Redemption 2 hoeven spelen. Nu maar hopen dat zij Power Unlimited gaan lezen – al vijf-en-twintig jaar het grootste computerspellenblad van de Benelux en de hoeksteen van onze beschaving.
Robert August de Meijer

PS: Ik lees dat nummer 3 nogal zeldzaam is. Ik zal binnenkort een YouTube-filmpje hierover maken. Nummer 1 staat al een tijdje hier online: www.tiny.cc/revpu1

Hi Robert! Nice, hadden wij maar zulke leraren vroeger, dan waren we misschien beter terechtgekomen ...
En wat ontzettend tof, die review van PU nummer 1 – gaat dat zien, mensen!

KIEKENDIEF

Mijn naam is Mouaad Azaimi, ik ben 21 jaar en studeer digital publishing op het Sintlucas in Eindhoven. Ik heb de opdracht gekregen om mijn eigen magazine te maken. Ik heb besloten mijn magazine over gaming te doen. Bij het maken van een gamemagazine heb je alleen veel te maken met beeldmateriaal van internet, en voor deze opdracht mag je geen beelden van internet gebruiken, behalve als je daar toestemming voor hebt gekregen. Nu is mijn vraag of dat ook geldt voor games die iedereen kan spelen, screenshots et cetera. Zo ja, hebben jullie dan wat covers die ik kan gebruiken en bewerken in Adobe.
Mouaad Azaimi

Yo Mouaad! Over het algemeen mag je gamebeelden – zeker screenshots – gewoon rechtenvrij gebruiken, dus daar heb je helemaal geen toestemming voor nodig. Het hergebruiken van onze covers is echter een heel ander verhaal; daar moet je met je takken van afblijven!

WHOA, INCEPTION!

Het is een gewone woensdagavond als ik de nieuwste PU opensla (nummer 299). Dan bedenk ik me dat ik Power Unlimited nummer 200 nog ergens in mijn bureaula heb liggen. Pure nostalgie natuurlijk, die oude gamereviews uit het jaar 2010 (wowgek, de tijd gaat snel!). Dan volgt de laatste pagina van nummer 200, namelijk de Framedrop van Jordi Peters. Een déjà-vu-momentje: de laatste frame van de strip gaat over PU nummer 300! Sinds de middelbare school lees ik Power Unlimited en het doet me goed om te zien dat jullie nog altijd hard jullie best doen om het blad elke maand uit te brengen. Toch is het een droom dat ik een concept artist kan worden voor een gamebedrijf. En jullie reviews en inzichten geven mij ook inspiratie, dus genoeg geslijm! Keep going en op naar nummer 400!
Mitchel Mestrini

We gaan ervan uit dat we over een dikke acht jaar een vergelijkbaar mailtje van je krijgen, beste Mitchel. Op naar nummer 500!

GOED BLAD

PU300 PU300.
Sven Kapteijns

PS: Goed blad.

Goede brief.

KULUM

Ed Wiggemans

Twitter:
@EdWiggemans1
@EdWiggemans

Op reis naar:
Monnickendam – Haarlem

Speelt:
Candy Crush en Woordjacht

Natuurlijk is Ed in een grijs verleden al eens aan de beurt geweest in deze rubriek, maar voor ons 300ste nummer leek de nestor van PU ons toch wel de aangewezen persoon om deze pagina te vullen.

BIJ DE PU

Een kleine 25 jaar geleden werkte ik bij uitgeverij VNU als eindredacteur bij PC+, en het was onze redactiesecretaresse Kim die mij attent maakte op een interne vacature: "Hé Ed, ze zoeken een eindredacteur bij dat rare gameblaadje dat ze hier net zijn begonnen. Jij zit toch de hele dag alleen maar Tetris te spelen – is dat misschien wat voor jou?"
Lang verhaal kort: in de zomer van 1994 was het zover en kreeg ik de redactionele leiding over een zooitje ongeregeld dat helemaal niet op mij zat te wachten. Samen met freelance hoofdredacteur Mat Heffels ging iedereen lekker z'n eigen gang, dus waarom moest er zo nodig iemand van de uitgeverij op hun vingers komen kijken? Ja, het was best effe wennen die eerste maanden, zowel voor het zooitje ongeregeld als voor mij, maar na enige tijd had ik toch iets van een touwtje in handen en kon Mat met gerust hart een stapje terugdoen en een nieuwe hoofdredacteur aanstellen. Dat werd Edwin, die na een paar jaar zou worden opgevolgd door Mark, vervolgens kwamen Niels, Maarten, Jan en tot slot Martin.

KOMEN EN GAAN

Zo heb ik in de loop der jaren in dienst van drie verschillende uitgeverijen zeven hoofdredacteuren en vijf vormgevers versleten. Maar het belangrijkst waren natuurlijk die vele tientallen redacteuren die de afgelopen 25 jaar hun stukjes bij me hebben ingeleverd.

Tja, over die gasten kan ik heel wat paginaatjes volschrijven. Over Kees de Koning, die elke Mortal Kombat-game steevast de maximumscore van 100 gaf. Over Boris, die – 'geholpen' door Dre – stomdronken in een vliegtuig een briljante review schreef. Over Skate, die op persreis ging maar nooit aankwam, waarna we ongerust z'n flat in de Bijlmer hebben opengebroken. Over Wouter, die in slaap viel op het doucheputje in z'n hotel en de boel liet overstromen. Of over Michael, die serieus wilde vechten omdat Kees in de PU had geschreven dat hij met een vriendinnetje naar Parijs was (dat klopte wel, maar het was niet z'n eigen vriendinnetje ...). En over de paniek toen Dre in Seoul op de dag van vertrek onvindbaar was en de laatste nacht ook niet in z'n hotel had geslapen. Over de halve Amerikaan Mark B., die boos werd vanwege de kritiek die ik op zijn artikelen leverde (bleek achteraf dat hij ze in het Engels schreef en z'n vriendin ze – slecht – vertaalde). Pfff ... ik denk dat ik er maar een special over ga schrijven voor ons 400ste nummer.

KIJKT MOMENTEEL

Voornamelijk Netflix. Ben op dit moment bezig met Narcos Mexico en net klaar met het tweede seizoen van The Sinner, en ik zit me al te verheugen op het vijfde seizoen van Peaky Blinders en het derde van La Casa de Papel.

LEEST MOMENTEEL

Net uitgelezen en een aanrader: Zomervacht van Jaap Robben. Ook Birk van hem is briljant. Sta verder op het punt te beginnen met de biografie over Jan Wolkers: Het litteken van de dood.

Jaap Robben
Zomervacht

GENOTEN

Zoals jullie wellicht hebben begrepen, zit ik niet meer fysiek op de redactie maar een stukje verderop in het pand, waar ik ook eindredacteur van Computer Idee ben geworden. Maar de PU nemen ze mij niet af, natuurlijk! Samen met Eelko ben ik nog zeker zo'n 40 procent van m'n tijd bezig met het redigeren van alle artikelen en het maken van bijschriften, en dat blijf ik doen tot ik erbij neerval.
Ik ben er dus zeker nog niet klaar mee, maar terugblikkend kan ik zeggen dat ik de afgelopen kleine 25 jaar (en 294 nummers) enorm genoten heb. Van de sfeer op de redactie, de fantastische trips, de rolletjes in hilarische filmpjes en het werken met al die mensen die gamen en blaadjes maken als grootste passie hebben. Op naar nummer 400! ✖

SMASH BROS. VOOR ANIMEFANS?

JUMP FORCE



Nee, Jump Force heeft niets met springen te maken, maar vooral heel veel met de wereld van Japanse comics en tekenfilms. Wil je weten of dit een game is die je de komende maanden in de gaten moet houden? Samuel duidt aan wat er hype-waardig aan is en wat meer wack is dan een lege fles sake.



HYPE

JUMP FORCE WIL DE ULTIEME ANIMEGAME ZIJN

Dit jaar vierde 's werelds populairste mangatijdschrift, Weekly Shonen Jump Magazine, z'n 50ste verjaardag. Reden voor een feestje, aangezien dit tijdschrift verantwoordelijk is voor de populairste manga- en anime-franchises ter wereld, zoals bijvoorbeeld Dragon Ball.
En Jump Force ís dat feestje: het is een cross-over die de bekendste personages van veel Jump-franchises bij elkaar brengt in de vorm van een team-based arena fighter.
Dat betekent dus spectaculair matten, in drie dimensies, in teams van drie. Bijzonder aan Jump Force is ook z'n verhaal en setting, aangezien de game zich grotendeels in 'onze' echte wereld afspeelt, iets wat grote gevolgen heeft voor de presentatie van de game. Het tofst blijft echter het feit dat je aan de slag kunt met prachtig geanimeerde versies van personages uit franchises als Dragon Ball, Naruto, One Piece, Bleach, Fist of the North Star, Yu-Gi-Oh!, Hunter × Hunter en nog veel meer. Cross-overs zijn awesome!

WACK

JUMP FORCE RICHT ZICH ALLEEN OP 'BATTLE SHONEN'

Voor een cross-overgame die het voornamelijk moet hebben van z'n vele uiteenlopende personages is het stiekem wel wat teleurstellend dat er behoorlijk wat iconische Jump-franchises lijken te ontbreken. Dit komt door drie dingen: 1) Jump Force bevat alleen series die zich op gevechten focussen, 2) Jump Force negeert franchises uit zusterpublicaties als Monthly Shonen Jump, Jump SQ en Saikyo Jump en 3) Jump Force wil vooral 'klassieke' franchises in de spotlight zetten, geen nieuwe.
Humoristische manga zoals het langlopende Kochikama? Sportseries zoals Prince of Tennis? Kookmanga zoals Food Wars? Nieuwe hitshows als Black Clover? Allemaal afwezig. Zelfs fenomeen One-Punch Man lijkt volledig genegeerd te worden, simpelweg omdat het gepubliceerd werd in de iets volwassener zusterpublicatie Weekly Young Jump. Bizar ...
Theoretisch kunnen er nog heel veel personages worden aangekondigd, aangezien de game pas over een maand of twee uitkomt, maar alles wijst erop dat fans van bijvoorbeeld het uiterst populaire My Hero Academia teleurgesteld gaan worden.

HYPE

JUMP FORCE IS, MET GEMAK, DE MOOISTE ANIMEGAME TOT OP HEDEN

In Jump Force is de animewereld samengesmolten met de echte wereld, en dat wordt gereflecteerd in de geweldige presentatie. De stijl van de game is namelijk voor een groot deels fotorealistisch, iets wat we nog nooit eerder in animegames hebben gezien. En wonderbaarlijk genoeg werkt het ontzéttend goed, met dank aan Unreal Engine 4. Je zou denken dat de animepersonages raar zouden afsteken tegen bijvoorbeeld een fotorealistisch New York, maar het tegendeel is waar.
Van energiestralen die het scherm oplichten als vuurwerk tot de diepe, metalen glans van Golden Frieza; alles en iedereen oogt mooier dan in welke animegame dan ook. En aan het eind van een ronde zijn de vechters zichtbaar moe en is hun kleding in stukken gescheurd, om nog maar te zwijgen over hoezeer de arena's in puin liggen. Zelfs als je Jump Force niet leuk vindt om te spelen, kun je niet ontkennen dat het een genot is om naar te kijken!



WACK

JUMP FORCE Z'N SCHOONHEID ZIT ZICHZELF NOGAL IN DE WEG

De graphics in Jump Force zijn zó spectaculair dat het soms de gameplay verstoort. In de bèta's die tot op heden beschikbaar waren, zaten flink wat framerate-problemen, waarbij de game zichtbaar begon te haperen en onder de 30 beeldjes per seconde kwam te liggen. Dat gebeurde vooral tijdens een paar krachtige en spectaculaire Awakenings-aanvallen (de supers van deze game). En dat is een probleem, want die stotterende framerate kan het verschil betekenen tussen een vijandelijke aanval blocken of volledig incasseren.
Ook bevat de game érg veel motion blur. Dat effect zorgt ervoor dat de actie er lekker cinematografisch en vloeiend uitziet (wat vooral voor toeschouwers erg fijn is), maar het kan voor de speler nogal verwarrend zijn en (gezien de hoge snelheid en de intensiteit van de actie) zelfs hoofdpijn opleveren. En die flitsende lichteffecten? Erg mooi, maar die zorgt de hele tijd voor zoveel vonken, flitsen en particles dat je je personage soms niet eens meer fatsoenlijk kunt zien.

HYPE

JUMP FORCE IS 'EASY TO LEARN, HARD TO MASTER' EN VERRASSEND GEVARIEERD

Zoals een goede animegame betaamt, ziet Jump Force er veel complexer uit dan het is. De besturing is makkelijk op te pakken en voor elk personage hetzelfde: je hebt twee knoppen om combo's mee te maken, één knop om iemand mee te grijpen, één knop om mee te blocken en één knop om mee te ontwijken. En door de rechter-trigger in combinatie met een actieknop in te drukken, kun je een van je drie flitsende speciale aanvallen uitvoeren. Kind kan de was doen.

Het nadeel van dit soort simpele, universele besturingen is dat het ervoor kan zorgen dat alle personages uiteindelijk erg vergelijkbaar en inwisselbaar aanvoelen, maar dat is hier nauwelijks het geval. Met sommige personages, zoals Gon, kun je iemand helemaal naar z'n mallemoer comboën, terwijl een zwaardvechter als Ichigo het beter doet in de medium range. Ryo (City Hunter) wil met z'n gun lekker ver van de actie vandaan blijven, terwijl anderen pas goed tot hun recht komen nadat ze hun Awakening-metertje hebben gevuld.



weetje • weetje

Light Yagame en zijn god des doods Ryuk uit het geweldige Death Note zijn niet speelbaar, maar zullen wél een belangrijke rol spelen in het verhaal.





WACK

JUMP FORCE IS NOG HELEMAAL NIET ZO GOED GEBALANCEERD

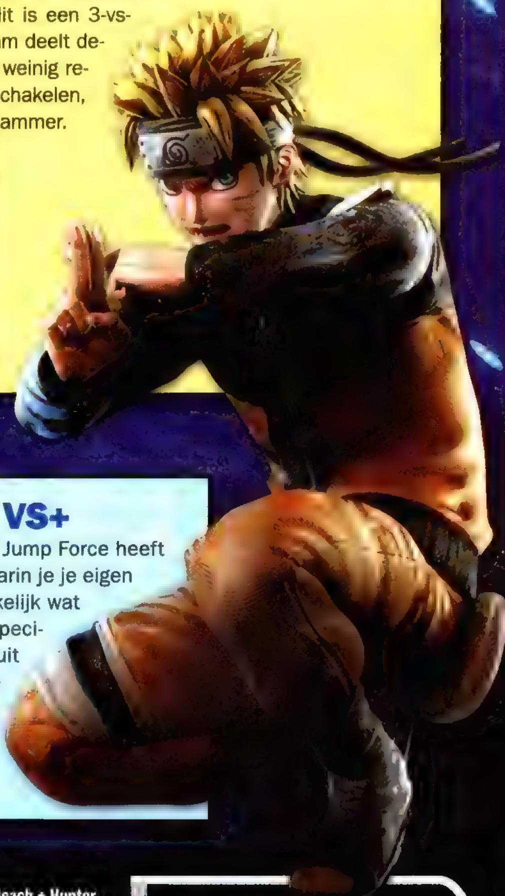
Ondanks alle verschillende speelstijlen lijken sommige overduidelijk beter te zijn dan andere; een duidelijk teken dat de game (nog?) niet heel goed gebalanceerd is. Grabs zijn bijvoorbeeld behoorlijk slecht, vooral qua range: je moet echt volledig tegen iemand aan staan om iemand te kunnen grijpen. Je kunt dus niet naar iemand toe sprinten en dan meteen uit die sprint iemand beetpakken. En dat is een probleem, want de snelheid van de game ligt zo hoog dat je negen van de tien keer op je bek wordt gehoekt als je iemand probeert te pakken.

De steen-papier-schaarbalans tussen aanvallen, blocken en werpen is hiermee nogal kapot. Dat zorgt in combinatie met het feit dat je speciale aanvallen van een afstandje kunt spammen voor een spel dat nu nog veel te defensief aanvoelt. Ook raar: dit is een 3-vs-3-fighter, maar iedereen in een team deelt dezelfde enkele health bar. Er is dus weinig reden om slim tussen je vechters te schakelen, bijvoorbeeld om health te sparen. Jammer.



weetje • weetje

Akira Toriyama, geestelijk vader van Dragon Ball, heeft speciaal voor Jump Force enkele exclusieve personages ontworpen, waaronder de schurken Kane en Galena.



HYPE(JE)

JUMP FORCE IS (GROTENDEELS) BETER DAN J-STARS VICTORY VS+

Jump Force is niet de eerste keer dat de grote franchises van Weekly Shonen Jump bij elkaar komen in een arena fighter. De vorige keer dat we Luffy in elkaar mepten met Goku, was drie jaar geleden in het erg vergelijkbare J-Stars Victory VS+. En hoewel die game veel meer Jump-franchises wist te representeren (Assassination Classroom zat er zelfs in!) was het een veel saaiere en oppervlakkiger game: veel personages voelden identiek aan qua speelstijl en de potjes werden al heel snel eentonig.

Het vechtsysteem in Jump Force, hoewel nog niet perfect, is een heel stuk gelikter en diepgaander, om nog maar te zwijgen over hoeveel mooier alles is. De kers op de taart? Jump Force heeft een uitgebreide character creation-modus waarin je je eigen personage kunt maken – eentje die daadwerkelijk wat toevoegt qua gameplay, aangezien je de speciale aanvallen voor je personage mag kiezen uit élke franchise in de game. Je eigen mannetje hebben die de Galick Gun uit Dragon Ball Z, Rasengan uit Naruto en Bungee Gum uit Hunter × Hunter kan doen? Dat is wat elke shonen-fan wil! ★

VERWACHTING SAMUEL:
Jump Force is zo mooi en bevat zoveel legendarische mangapersonages dat je bijna bereid bent om over het hoofd te zien dat de game gevoelsmatig nog best wat dingetjes mist. Je hebt nog twee maanden om personages uit JoJo's Bizarre Adventure toe te voegen, Jump Force!

- \+ Dragon Ball + Naruto + One Piece + Bleach + Hunter × Hunter!
- \+ Die graphics. Wow!
- − Mist veel iconische Jump-personages en -franchises.
- − Kan o.a. qua balans nog wel een poetsbeurt gebruiken.

BASICS
ARENA FIGHTER
SPIKE CHUNSOFT / BANDAI NAMCO
1-2 SPELERS
15 FEBRUARI 2019

VANAF NU WORDT HET... SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK KREEG KOKHALSNEIGINGEN BIJ ALLEEN AL DE GEDACHTE AAN EEN GRIEKSE TONGVAL ... HOEWEL EEN ZEKERE DATE VAN ME DAAR OOK AAN BIJDROEG."



Wouter heeft iets te veel tijd in de wereld van Assassin's Creed Odyssey doorgebracht.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

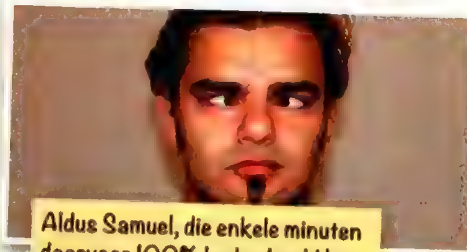
"GENIETEN ALS JE EEN LANG WOORD VINDT, WAARMEE JE DE SCORE VAN JE VROUW VERPLETTERT!"



Nee hoor, onze eindbaas is helemaal niet competitief.

SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IS HET OKÉ ALS JE M'N REVIEW MORGENOCHTEND KRIJGT? WIL GRAAG EERST SLAPEN EN WAT ANDERE VERPLICHTINGEN DOEN."



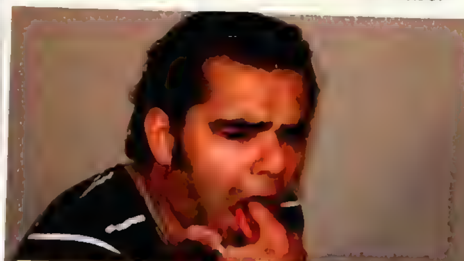
Aldus Samuel, die enkele minuten daarvoor 100% had gehaald bij Super Smash Bros. Ultimate.

"ZO, UITGESPEELD. METEEN DE REVIEW GESCHREVEN. SORRY ALS ER DUS WAT SLORDIGE FOUTEN IN STAAN, MAAR IK HEB ÉCHT SLAAP NODIG."



En ja hoor, ook deze komt van Samuel; nu ging het om Darksiders III.

"EXCUUS, IK HEB DE AFGELOPEN TWEE DAGEN ZO GOED ALS VOLLEDIG IN BED DOORGEBRACHT WEGENS ZIEKTE. VANDAAR WAT VERTRAGING."



Je zult het niet geloven, maar ook deze komt van Samuel. Iets doet ons vermoeden dat ie een nieuw vriendinnetje heeft ...

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

11-11: Memories Retold

Farming Simulator 19

Grip: Combat Racing

Tetris Effect

Diablo III: Eternal Collection

Carnival Games

Sega Heroes

BATTLE ROYALE, HEROES & COWBOYS ZO, DAT WAS 2018!

JA HOOR, DAT WAS ONS ER WEER EENTJE: EEN GAMEJAAR MET IMMENS HOGE TOPPEN EN ONGEKEND DIEPE DALEN. MAAR OOK EEN GAMEJAAR DAT AANTOONDE DAT BATTLE ROYALE HERE TO STAY IS, DAT ONZE HELDEN VOLWASSEN ZIJN GEWORDEN EN DAT COWBOYS NOG ALTIJD EEN AARDIGE DEUK IN EEN PAKKIE BOTER MEPPEN. DE REDACTIE BLIKT TERUG ...

SAMUEL

MEEST GESPEELD

Tja sorry, maar voor het vijfde opeenvolgende jaar is Super Smash Bros. for Wii U mijn meest gespeelde game van het jaar: ik speelde het ook in 2018 zo goed als dagelijks. Sterker nog, ik heb gisteren pas m'n Wii U ontkoppeld nu het Smash Ultimate-tijdperk is aangebroken. Vaarwel, Smash 4!

GROOTSTE FUCK-UP

Blizzard die de smartphone-game Diablo Immortal aankondigde op Blizzcon – een event voor voornamelijk hardcore pc-gamers – en vervolgens verbaasd en beledigd was dat men er vol afgunst op reageerde. Ik kan me de laatste keer niet herinneren dat een grote gamestudio zo ontzettend toondoof en arrogant handelde.

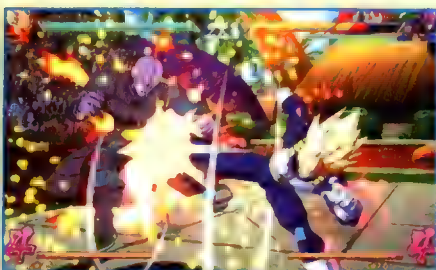
GROOTSTE TELEURSTELLING

Ik was dit jaar voornamelijk teleurgesteld in de grote AAA-singleplayergames. Ondanks hun mega budgetten, oog voor detail en indrukwekkende productiewaarden wist hun gameplay mij gewoon niet genoeg te bekoren. Monster Hunter: World voelde ondanks z'n gestroomlijnde processen nog steeds te grindy. De nieuwe God of War had veel van de bruutheid van de serie verloren en het vechtsysteem voelde door de veel te ingezoomde camera klungelig aan. En Spider-Mans Arkham-achtige vechtsysteem vond ik veel te oppervlakkig; ik vond eigenlijk alleen het rondslingeren leuk. Sorry jongens, maar ik snap al jullie superlatieven écht niet.

TOP 3

3 DRAGON BALL FIGHTERZ

Dragon Ball FighterZ liet zien dat games gebaseerd op anime géén oppervlakkig rotzooitje hoeven te zijn; ze kunnen zelfs zo diepgaand en verslavend zijn dat ze competitief gespeeld kunnen worden.



2 TETRIS EFFECT + ASTRO BOT RESCUE MISSION

De verrassingen van het jaar waren echter de PlayStation VR-games Astro Bot Rescue Mission en Tetris Effect; ze bliezen volledig nieuw leven in mijn PSVR-headset en wisten me zelfs te overtuigen dat VR inderdaad veel meer is dan slechts een gimmick. Laat me dus even valsspelen en ze samenvoegen tot mijn nummer 2!



1 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Dit was een geweldig jaar voor fighting games, en dus ook voor mij. Super Smash Bros. Ultimate is meer dan slechts mijn Game van het Jaar: het is mijn game van de generatie! Het is de ultiemste vechtgame tot op heden gemaakt, een die ik zal spelen tot de dag dat het vervolg arriveert en tevens een ware liefdesbrief aan dit gehele medium.



MARTIN

CONSOLE VAN HET JAAR

Het leek me een goed idee om in het midden van onze redactie te gaan staan en met luide stem te vragen wat de console van het jaar is, om daarna weg te lopen en van een afstandje toe te kijken en te luisteren wat er allemaal werd gezegd. Die gasten kwamen en natuurlijk niet uit. "Ja, maar de PS4 heeft de beste exclusives dit jaar!" "De beste 4K-ervaring beleef je toch echt op de Xbox One X!" "Ik zit elke dag drie uur in de trein en kan gewoon AAA-games spelen op de Nintendo Switch!" Allemaal goede argumenten en ze kwamen er dus niet uit, en dan moet iemand de knoop doorhakken ... Dit jaar is er gewoon géén console van het jaar. 2018 is duidelijk een tussenjaar waarin het vooral draait om de games, en die hebben alle consoles meer dan genoeg.

KUTSTE MOMENT VAN 2018

We schrokken ons allemaal het apelazarus toen Tjeerd op een dag vertelde over zijn gezondheid. Je hebt het ongetwijfeld gelezen in zijn Kulum twee nummers geleden. Heb je dat nog niet gedaan: je kunt de tekst sowieso terugvinden op PU.nl. De operatie is gelukkig geslaagd en Tjeerd zit inmiddels vol in zijn revalidatie. Hopelijk kunnen wij weer snel van zijn slechte grappen genieten en jullie van zijn teksten.

GROOTSTE TELEURSTELLING

Dat ik nog helemaal geen tijd heb gehad om goed in Red Dead Redemption 2 te duiken. Ach, heb ik in elk geval wat te doen in 2019.

IS HET AL 2019-AWARD?

Jazeker, 2019 gaat smullen worden, want er komen heel wat prachttitels aan. Wat dacht je bijvoorbeeld van The Division 2, Anthem, Ghost of Tsushima, Metroid Prime 4 en met een beetje mazzel Cyberpunk 2077? Het lijkt misschien nog wat vroeg, maar het zou zomaar kunnen dat we een glimp van de next-gen PlayStation en Xbox op kunnen vangen. En mogen we even jullie aandacht voor The Last of Us 2? Nou ja, dat dus.

BEST VERTEGENWOORDIGDE GENRE

Eindelijk hadden je ooms en tantes een gespreksonderwerp met je op die fijne kringverjaardag: Fortnite. Want dat is inderdaad ook een game, en 'dat is toch wat je zo leuk vindt?' Fortnite (of je nou fan bent of niet) heeft videogames nog net iets meer mainstream gemaakt dan ze al waren en heeft het battle royale-genre definitief op de kaart gezet. Natuurlijk was Fortnite niet als eerste met deze gamemode, maar de cartoonknaller heeft het wel groter dan groot gemaakt. Zo groot zelfs dat er geen multiplayergame meer verschijnt zónder battle royale-modus.

GROOTSTE FUCK-UP

Eigenlijk niet de mijne, want ik maak natuurlijk nooit fouten. Mijn zoontje zette thuis de PlayStation aan en logde in op mijn account, waardoor ik hier op de redactie opeens uit een potje Blackout werd geslingerd, terug naar het dashboard van de PlayStation. Niet zo erg, zou je denken. Alleen kon heel de wereld live op stream zien dat wij Red Dead Redemption 2 al op de PlayStation hadden staan. En precies dát mocht nog niemand weten.

MEEST GESPEELD

Op de redactie spelen we elke dag Puyo Puyo Tetris, en dan overdrijf ik niet. Tussen 12.00 en 13.00 uur wordt de PlayStation daarvoor gebruikt – maakt niet uit welke andere AAA-game we hebben liggen ... Puyo Puyo Tetris gaat aan en is daardoor automatisch de game die ik het meest heb gespeeld dit jaar.

TOP 3

3 CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Ik speel eigenlijk alleen maar Blackout, de battle royale-mode in Black Ops 4. Zo goed, zo leuk, zo vet.



2 HITMAN 2

De Hitman-games liggen me nauw aan het hart en Hitman 2 stelde me niet teleur. De game doet niks nieuws, maar het is Hitman en meer Hitman is goed voor mij.



1 MARVEL'S SPIDER-MAN

Een heerlijke en prachtige singleplayer-ervaring. In tijden niet zo genoten van een superhero-game.





EELKO

GROOTSTE FUCK-UP
Een tikfout op de cover van de PU (nee, ik zeg niet welke). Het was pas de tweede maand dat ik bij de club zat, dus mijn bewijsdrang piekte er nog vrolijk op los. Je begrijpt: ik heb alle restexemplaren ritueel verbrand en zweep mezelf nog altijd huilend in slaap.



REDACTEUR(EN) VAN HET JAAR
In januari 2018 ben ik aan boord gestapt van de achtbaan die Power Unlimited heet, en ik moet zeggen: *it has been quite a ride.* Ik heb in mijn werkzame leven aardig wat maffe redacties en dito redacteuren achter de kiezen, maar ik heb werkelijk nergens zo'n enorme schijt aan deadlines meegemaakt als hier. En dan die oorverdovende radiostilte op het moment dat de tijd écht begint te dringen! Het maakte de keuze van mijn 'redacteur van het jaar' er echter wel een stuk makkelijker op, aangezien er twee gasten zijn die zich kennelijk niks aantrekken van die good old PU-attitude, omdat ze consequent op tijd zijn met hun stukken, altijd binnen het halfuur reageren en bovendien immer bereid zijn een extra stukkie te lopen, en dat zijn JJ en Jurjen.



GROOTSTE TELEURSTELLING
Dat ik pas de laatste dag van de E3 die legendarische hotdogs van de karretjes bij de uitgang heb geprobeerd. O, en dat Wonderspons zonder genade Danny de Dönerpizza heeft zitten wegkauwen.



MEEST GESPEELD
Een oudje, maar toch: Persona 5 heeft me nu al ruim 70 uur van de straat gehouden, en naar verluidt zit ik nu pas iets over de helft. Ik speel hem als vrouw en kind eindelijk op bed liggen, met als gevolg dat ik bijna dagelijks achter mijn bureau zit te knikkebollen.





TOP 3

3 NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM
Heerlijk uitgebreide en bijna over de top schattige speelwereld in de stijl van Studio Ghibli. Ik ben een sucker voor dit soort games, die je rustig hele etmalen aan de buis gekluisterd houden.



2 GOD OF WAR
Wie had ooit durven denken dat Kratos volledig op de emo-toer zou gaan en een coming of age-avontuur zou beleven met zijn bloedeigen zoon? Ik vind het mooi.



1 RED DEAD REDEMPTION 2
De game die alle andere games degradeert tot het niveau 'nice try'. Hopelijk een voorbeeld voor andere developers, dan wordt 2019 een topjaar!





JJ

MEEST GESPEELD
FIFA 19, by far: elke dag standaard oefenen, want ik wil wel divisie één zijn!



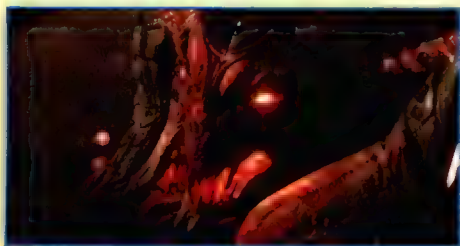
GROOTSTE TELEURSTELLING
Fallout 76. Misschien beleven sommige gamers er veel lol aan, maar de gameplay in deze game staat zo ver af van wat ik tof vind aan Fallout – en ik vind Fallout tof – dat ik er echt flink van baalde.

GROOTSTE FUCK-UP
Alles met een lootbox of andersoortige nare, gameplay-beïnvloedende microtransactions erin.



TOP 3

3 DIABLO SWITCH
Een van mijn favoriete games nu eindelijk op het platform waarop hij het best tot zijn recht komt!



2 ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
Spartans winnen het altijd van cowboys.



1 GOD OF WAR
Meest epische game ooit – en helemaal in mijn straatje! Gewoon lineair, geen open wereld, mooi verhaal, sterke personages en het betere hak- en beukwerk.





JURJEN

GROOTSTE FUCK-UP

Midden november stond ik bij de ingang van de bios toen ik me realiseerde dat de tickets voor Fantastic Beasts 2 alleen op mijn telefoon stonden, en dat ik die telefoon thuis had laten liggen. Snel opgehaald, maar daardoor wel het eerste kwartier van de film gemist, waardoor we er geen hol van begrepen. Gelukkig bleek achteraf dat vrijwel niemand iets van de film had begrepen, dus dat was blijkbaar de bedoeling.





GROOTSTE TELEURSTELLING

De grootste teleurstelling van 2018 was dat het geen 2017 was. In dat jaar verschenen met Breath of the Wild en Super Mario Odyssey namelijk twee meesterwerken die ik beide reken tot de tien beste games die ik ooit speelde. Ook wel jammer dat de DLC voor de games nogal tegenviel. Was het niet geweldig geweest als we in 2018 nog wat nieuwe levels in Odyssey hadden kunnen spelen, of een paar nieuwe dungeons in BotW hadden kunnen vinden?



MEEST GESPEELD

Zo rond 20.30 uur, als mijn jongste twee op bed liggen, komt mijn iets oudere zoon bij me zitten en speel ik twee of drie potjes Hearthstone – met een biertje erbij, even ontspannen. Als ik op die manier in de loop van de maand de ladder een beetje beklommen heb, wil ik later nog weleens met grote concentratie een uurtje doorpakken om te kijken hoe hoog mijn Hunter-deck me kan brengen. Zo haalde ik dit jaar voor het eerst Rang 1, dus nét geen Legend. Volgend jaar dan maar.

TOP 3

3 SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Ik ben geen enorme liefhebber van vechtspellen, maar als Nintendo-fan wil ik diep buigen voor deze ongelooflijke verzameling met de beste characters, muziek, omgevingen, wapens, items en extraatjes uit mijn levenslange passie. Hartelijk dank ook voor de uitgebreide singleplayer-stand. En het vechten met vrienden is uiteraard ook gewoon weer supervet



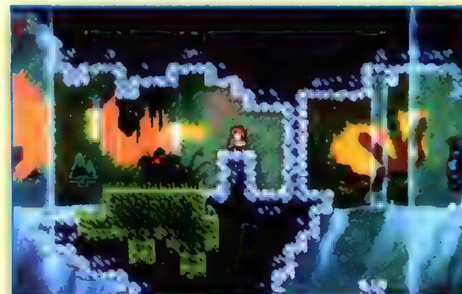
2 RED DEAD REDEMPTION 2

Vorig jaar was Breath of the Wild mijn Game van het Jaar, dit jaar werd RDR2 het bijna. Terwijl ik eigenlijk dacht dat ik wel een beetje was uitgekeken op het 'open wereld'-genre. Maar toch, ook in RDR2 ging ik weer helemaal op in die wereld en beleefde ik avonturen die me voor altijd bij zullen blijven. Gewoon overweldigend goed.



1 CELESTE

Tuurlijk, het is een wat 'kleinere' game. En ik ben er ook helemaal niet zo goed in. Maar toch heeft Celeste mij dieper geraakt dan welke andere game ook dit jaar. Ik genoot van mijn eigen klunzige weg naar de top van de berg en kijk vol bewondering toe hoe anderen nog veel meer uit de game halen. Qua elegant gamedesign is Celeste de koning.





ED

GROOTSTE FUCK-UP
Niet op mij van toepassing - duh!

GROOTSTE TELEURSTELLING
Dat er nog steeds games als Super Seducer worden gemaakt.



MEEST GESPEELD
Nog altijd Woordjacht op de iPad. Genieten als je een lang woord vindt, waarmee je de score van je vrouw ver(p)lettert!



TOP 3

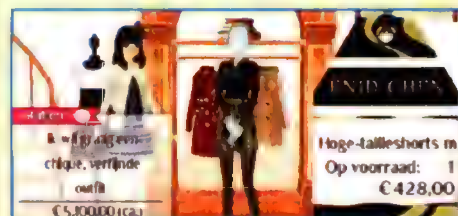
3 FARMING SIMULATOR 2018
Geen game voor domme boeren, want dit spelleke mag je bijna professioneel noemen. De gameplay is zelfs zo realistisch dat je na afloop moet douchen omdat je zo naar mest ruikt.



2 COFFIN DODGERS
Zeker niet de beste game die ik afgelopen jaar speelde, en eigenlijk ook niet de een na beste, alleen heb ik nu eenmaal een zwak voor racegames en voelde ik me helemaal thuis tussen de scootmobielen.



1 NEW STYLE BOUTIQUE 3
Ik heb deze game 's avonds in bed gespeeld ... terwijl ik de review al klaar had! In een volgend leven kom ik terug als managing-director van m'n eigen modewinkeltje! Ik heb 'm trouwens ook op 1 gezet omdat Johnny hierbij de vetste photoshop ooit van mij maakte (zie pag. 30).





GRADDUS

GROOTSTE TELEURSTELLING
Eerlijk gezegd was het hele jaar zeer teleurstellend. Inspiratieloze sequels, veelbelovende shit als Sea of Thieves en Fallout 76 die het toch net niet bleken ... Ik heb denk ik nog nooit zoveel geretrogamed als in 2018, en dat zegt eigenlijk alles: de nieuwe titels boeiden me niet!

GROOTSTE FUCK-UP
Sony's E3-persco? Red Dead Redemptions '4K'-mode op de PS4 Pro? Het wanbeleid bij Telltale? Nee, de grootste fuck-up van 2018 is wat mij betreft de steeds overgevoeliger, politiek correcte gamesbizz. Kom op jongens, het is hartstikke mooi dat vrouwen steeds meer worden erkend als de geweldige wezens die ze zijn, maar om dat nou geforceerd in ELKE game te laten zien ...





MEEST GESPEELD
Yep, mijn meest gespeelde game is 'gewoon' weer FIFA. EA krijgt veel stront over zich heen en een groot deel daarvan is terecht, maar toch wil ik het bedrijf even in het zonnetje zetten voor de vele uren voetbalplezier die ze mij en miljoenen anderen al jaren geven ... Check? Dan kunnen we ze nu weer lekker afzeiken.



TOP 3

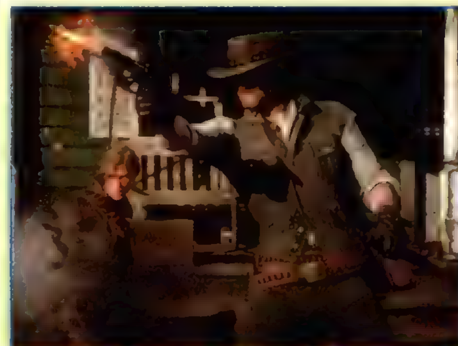
3 KINGDOM COME: DELIVERANCE
Ik snap dat Kingdom Come: Deliverance niet voor iedereen is. Eten, slapen, jezelf wassen – als je niet oppast, dommel je zomaar in slaap. Toch greep deze middeleeuwse RPG me bij de strot, vooral vanwege het gedetailleerd nagebootste Boheemse koninkrijk en het stiekem best wel epische verhaal.



2 STATE OF DECAY 2
Als wansmaakman staat er steevast één game met 'gebrekjes' in mijn eindejaarslijst. Ditmaal is dat State of Decay 2, de zombiesimulator met permadeath die me heel wat uurtjes aan de beeldbuis gekluisterd hield. Het is zelfs een van de weinige spellen waarbij mijn niet-gamende vriendin graag over mijn schouder meekijkt!



1 RED DEAD REDEMPTION 2
Echt hyped was ik niet eens, omdat ik GUN destijds veel leuker vond dan de originele Red Dead Redemption. Maar man, wat een vette wereld heeft Rockstar geschapen. RDR2 voelt écht, juist omdat je niets gratis krijgt en je keihard moet werken voor je bestaan.





WOUTER

MEEST GESPEELD

Ik denk dat ik de meeste uurtjes in Assassin's Creed Odyssey heb gedouwd – in elk geval gevoelsmatig. Het was natuurlijk onvermijdelijk dat ik op een gegeven moment kokhalsneigingen kreeg bij alleen al de gedachte aan een Griekse tongval ... hoewel een zekere date van me daar ook aan bijdroeg.

GROOTSTE FUCK-UP

Oeh, ik heb een echte hoor ... Een ware PU-fuck-up! Ik heb me dit jaar gewoon verslapen voor een vlucht! o_0 The shame! Ik zou op een lekker trippie gaan naar m'n vrienden bij Creative Assembly, maar ik werd een halfuur voordat de vlucht ging wakker. Kutverhaal, ik weet het.

GROOTSTE TELEURSTELLING

Euh ... misschien dat er geen enorm verrassende titel was en dat m'n lijstje daarom zo intens en teleurstellend voorspelbaar is geworden? Echt waar, Google had mijn Top 3 voor me kunnen invullen door de games met de meeste searches op een rijtje te zetten! O ja, en Fallout 76 was ook kut, natuurlijk.

TOFSTE PERSONAGE

Ik heb een interne dialoog gevoerd waarbij Wouter 1 een goed punt maakte en zei dat hier eigenlijk Miles Morales of Black Cat uit Spider-Man moet staan, want die game blinkt uit met z'n ijzersterke en fijnzinnige manier van character building. Daarna werd Wouter 3 de mond gesnoerd omdat zijn idee van Arthur Morgan te voorspelbaar was en de Top 3 van de gezamenlijke Wouters al inkopperig genoeg was, waarna Wouter 2 met het winnende argument kwam dat we het langst – en het meest gefascineerd – naar de verhalen van het afgechopte hoofd Mimir uit God of War hebben geluisterd. Wat een verhalenverteller, wat een humor, wat een waanzinnig personage!

TOP 3

3 RED DEAD REDEMPTION 2

De ontelbare details en de ongekende verfijndheid doen het 'm in dit westernepos, en hoewel ik nog steeds geen groot fan ben van het eeuwige galopperen, blijft deze wereld aan me zuigen als goshdarned quick sand.



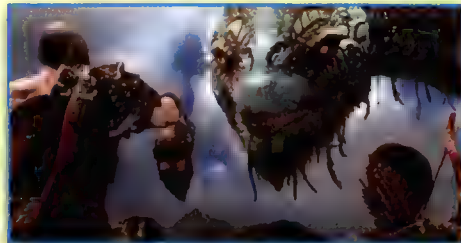
2 MARVEL'S SPIDER-MAN

Door New York slingeren en knokken blijft waanzinnig leuk en therapeutisch ontspannend tegelijk, terwijl Peter Parker en consorten tot de best uitgewerkte personages in de gamewereld behoren. Zelfs de DLC is leuk! Bovendien krijgt Stan Lee een prachtige cameo, wat meteen een waardig afscheid is van de legende. Snif.



1 GOD OF WAR

Op nummer 1 staat Kratos, want dit gevoelige, maar tegelijkertijd brute verhaal over vader en zoon deed mij zelfs als kinderloze man best veel. Heerlijke wereld, heerlijke combat; met veel plezier gePlatinumd!





WONDERSPONS

GROOTSTE TELEURSTELLING

Dat ik tijdens nevenstaand feestje een dikke highscore had neergezet op de Out Run-kast waarvan ik zeker wist dat die niet gebeat zou worden. Tot Joe van Burik (race-expert en F1 boy op televee) in de arcadekast stapte. Hij heeft flink wat beurten nodig gehad, maar helaas: he beat my ass. Daar lig ik nu dus weer wakker van.

GROOTSTE FUCK-UP

Mag ik niet vertellen, maar laten we het erop houden dat het voor mij ernstige shit was waarmee ik veel mensen heb laten schrikken. Ik heb er zelfs een paar dagen wakker van gelegen. Maar mijn collega's waren er supercool onder, en mijn leidinggevenden ook, en dat heeft me echt goed gedaan. Gek voordeel: om dingen weer goed te maken hebben we een vet feestje in Blast Galaxy in Amsterdam gegeven!

MEEST GESPEELD

Tetris. Maar niet de classic Tetris of Tetris Effect, maar Puyo Puyo Tetris (en ik vermoed de rest van de redactie ook). Elke dag spelen we na de lunch en/of einde dag even een potje, maar ik speel het ook vaak richting of ná werk in de trein tegen onze videoboy Matthijs. Ik wil niet uitrekenen hoeveel uur ik daarmee in de vuilnisbak heb geflikkerd.

TOP 3

3 FAR CRY 5

Veel Far Cry-fans liepen te piepen dat deze game niets nieuws deed, en dat zal gerust, maar ik had amper FC gespeeld en genoot dus van deze game. En natuurlijk waren veel missies hetzelfde, maar dámn wat vond ik die sfeer en muziek vet ... Verklaart ook mijn nummer één game!



2 TETRIS EFFECT

Tetris zit in mijn bloed sinds de Game Boy-versie uit '89, wat ook een van mijn eerste zelf gekochte games was. Tetris Effect is wat mij betreft een awesome nieuwe versie van de oude game. In combinatie met de muziek, het speeltempo en de gameplay is dit niet alleen serieus verslavend, maar ook een echte trip – vooral in VR. Enige nadeel is het gebrek aan een multiplayer, dus hopelijk komt die shit er nog in DLC.



1 RED DEAD REDEMPTION 2

Zonder enige twijfel voor mij de Game van het Jaar! Zelden heb ik zo genoten van een retetrage game, én het is wat mij betreft de mooiste game ooit gemaakt. Voor een review heb ik me vijf dagen met de game opgesloten om flink wat uren te maken, om daarna heerlijk verdwaasd mijn huis weer uit te strompelen. Wat een prachtige ode aan westerns én gamen an sich!



FLORIAN

GROOTSTE FUCK-UP

Ik liep op m'n dooie gemak naar de gate om voor een trip m'n vliegtuig naar Londen te pakken. Die miste ik keihard omdat de regels na een terroristische aanslag waren aangescherpt en de gates daardoor een kwartier eerder dicht gingen. Wist ik veel!

GROOTSTE TELEURSTELLING

De PS4 Pro-versie van Red Dead Redemption 2! Mijn god, wat ziet die game er verschrikkelijk kut uit op de PS4 Pro in z'n fucked-up semi-4K en neppe HDR. Op de Xbox One X is de game pure eyecandy, maar dit is by far de lelijkste PS4 Pro-enhanced game tot nu toe. Ga je schamen, Rockstar!

VETSTE 4K-GAME

Shadow of the Tomb Raider op de Xbox One X! Ik heb de review gedaan op de Xbox One X en heb me zitten verbazen over hoe strak de game in beeld komt in 4K. Details zijn belangrijk in een game als Tomb Raider en 4K zorgt ervoor dat die details mooi in beeld komen en niet verloren gaan in de pixelmassa. Ook is dit de game die het best gebruikmaakt van HDR, met prachtige kleuren en lichteffecten die werkelijk uit je scherm spatten. Lara was nog nooit zo sexy!





MEEST GESPEELD

Ik had van tevoren wel bedacht dat ik veel tijd kwijt zou zijn aan mijn persoonlijke Game of the Year, Dragon Quest XI, maar dat de teller inmiddels al op ruim 250 uur staat, had ik effe niet zien aankomen. Er zit zo veel end-game content in en het is zo meesterlijk uitgewerkt dat ik niet zal rusten tot ik alles heb verzameld.

VETSTE GADGET/HARDWARE

De Razer Blade 15! Dit is by far de strakste gamelaptop die ik ooit in mijn grijpgrage vingertjes heb gehad, en sowieso de vetste hardware van het jaar. Razer heeft het voor elkaar gekregen om een 15-inch scherm in een 13-inch case te stoppen, waardoor er nauwelijks randen om het scherm zitten. Daarnaast zit er dikke gamehardware in, zodat je alle games zonder problemen kunt spelen. Bizar hoeveel power er in dit ultrabook-jasje past! Dat hoort helemaal niet te kunnen, maar Razer heeft het kunstje keihard geflikt.



3 RED DEAD REDEMPTION 2

Wat ik het allergruwelijkste vind aan Red Dead Redemption 2 is de wereld waarin de game zich afspeelt. Rockstar is hier altijd de koning in geweest en de manier waarop de wereld echt lééft, is ongeëvenaard. Ik kan me uren vermaken zonder ook maar iets nuttigs te doen – heerlijk!



2 GOD OF WAR

Als ik heel eerlijk ben, had ik verwacht dat Kratos z'n beste tijd wel had gehad, maar dat bleek totaal niet het geval toen de laatste God of War uitkwam. De Noorse mythologie is ook een prima match voor Kratos, en de toevoeging van zijn zoontje maakt Kratos menselijker dan ooit. Klaar met GoW nu? Hell no!



1 DRAGON QUEST XI

Dragon Quest XI is het perfecte voorbeeld van hoe JRPG's er vandaag de dag nog steeds toe doen. Fuck alle westerse invloeden om een groter publiek aan te trekken, Dragon Quest XI heeft er keihard schijt aan. Dit is naast Final Fantasy VII en X een van de beste JRPG's ooit gemaakt, en ik kan er geen genoeg van krijgen.

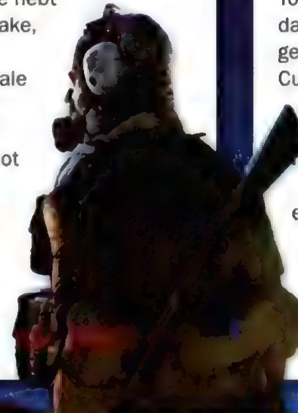




RAF

GROOTSTE TELEURSTELLING
Ik had vanaf de eerste dag een onredelijke hoge verwachting van We Happy Few, en ondanks teleurstellende previews en hands-ons met de game bleef ik de hoop koesteren dat het allemaal goed ging komen met deze intrigerende en fantastisch neergezette spelwereld. Een geweldig inventieve visie, een slordige en keihard gefaalde uitvoering.

GROOTSTE FUCK-UP
Metal Gear Survive! Je hebt de engine, je hebt Snake, je weet hoe stealth, tactiek en brute frontale confrontaties tot een uniek spelende hit te maken ... en je verkloot dat allemaal met gruwelijke honger- en dorstmechanismen, zombies, grinding en schaamteloze microtransacties? Hell no!



MEEST GESPEELD
Total War: Warhammer II, omdat ik zowel met de uitbreidingen Rise of the Tomb Kings en Curse of the Pirate Coast telkens weer 100+ uur boven op mijn 300+ uur met de basisgame stapelde. Deze jongens weten hoe ze een totaal nieuwe beleving rond een nieuwe speelbare factie kunnen optrekken. Ik ben bijna klaar voor Total War: Warhammer III. Bijna.

TOP 3

3 CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII
Hier had net zo goed Battlefield V kunnen staan, maar deze swingt als een koppel Baywatch-waardige tieten. Ik speel zelden Zombies, maar keer ongezond vaak terug voor een partijtje Blackout of Kill Confirmed. De eerste Call of Duty in jaren waarmee ik me echt lang vermaak.



2 DETROIT: BECOME HUMAN
Omdat Quantic Dream hiermee de game maakte die het beste uit Heavy Rain en Beyond: Two Souls combineert en het stuntelige, overbodige en irritante van die twee games ontwijkt. De 180-gradenbocht die aanmoedigt om nu wél alle mogelijke scenariotakken te verkennen was niet nodig, maar tegelijk onweerstaanbaar.



1 VALKYRIA CHRONICLES 4
Omdat je simpelweg geen betere strategische RPG vindt en dit nu eenmaal mijn favoriete genre is. Deze vierde doet terecht alsof alles wat er na die magistrale eerste kwam een nare droom was. Fantastisch visueel stijltje, een campy verhaal dat me toch pakte en een eindeloze reeks ingehouden-ademmomenten.





SIMON

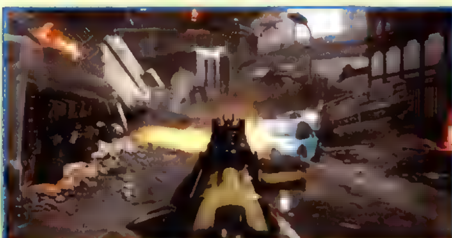
GROOTSTE TELEURSTELLING
Drie dikke vette AAA-games in mijn Top 3 – ongekend! Waar was mijn Danganronpa, mijn Everybody's Gone to the Rapture, mijn Zero Time Dilemma ...? 2018 stond vooral bol van de grote titels en veel te weinig kleine ruwe diamantjes die precies in mijn straatje pasten. Mijn straat was leeg dit jaar. Wat een teleurstelling.

GROOTSTE FUCK-UP
Dead Cells en The Messenger hadden het allebei in zich om veel betere games te zijn dan ze uiteindelijk waren. De één verneukt z'n klassiekerstatus pas bij de eindbaas, de ander implementeert halverwege een heel tof idee op zo'n gare manier dat ik er maar mee ben gestopt. Zo, zo zonde ...

MEEST GESPEELD 2018
Destiny 2: Forsaken natuurlijk, maar die heb ik al een veer in z'n reet gestoken. Dan maar een shout-out naar Monster Hunter: World, die ik bijna net zo veel heb gespeeld. Wat een triomfantelijke en bombastische doorbraak van een serie die al zo lang op het randje van doorbreken balanceerde. Op naar World 2!

TOP 3

3 CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII
Heb even getwijfeld en sorry Dead Cells, maar ik moet hier even die liefde geven aan Black Ops IIII. En met Black Ops IIII bedoel ik de battle royale-modus Blackout. En met Blackout bedoel ik: "Zitten er nog meer dingen dan Blackout in deze COD? Don't know, don't care!"



2 DESTINY 2: FORSAKEN
Duurt even, maar dan heb je ook wat. Met Forsaken maakte Bungie van Destiny 2 eindelijk de game waar we al sinds de release op zaten te wachten. En het tilde zowel plezier als niveau terug naar hoe vet het was in de beste dagen van het originele Destiny.



1 RED DEAD REDEMPTION 2
Soms heb je een mening en daar kun je dan dingen over zeggen enzo. Maar soms is één game ook gewoon veel beter dan alle andere games die in een jaar uitkomen. 2018 was zo'n jaar. Red Dead Redemption 2 is zo'n game. Maakt zo'n lijstje meteen een stuk makkelijker, ja toch.





RED DEAD REDEMPTION 2

WE ZOUDEN JULLIE GRAAG VERTELLEN DAT WE EINDELOOS HEBBEN ZITTEN VERGADEREN EN EEN ONMOGELIJKE WISKUNDIGE FORMULE OP DE INZENDINGEN VAN ALLE PU-REDACTEUREN HEBBEN LOSGELATEN. MAAR DAT IS NIET ZO, WANT HET WAS AL VRIJ RAP HEEL ERG DUIDELIJK: RED DEAD REDEMPTION 2 IS DE GAME OF THE YEAR. PUNT.

We hoopten allemaal op een absolute next level-game, en dat is Red Dead Redemption 2 dan ook geworden. Je hebt 'm ongetwijfeld al gespeeld, maar voor die drie mensen die dat nog níet hebben gedaan: ga eens rustig voor deze parel zitten en duik vol overgave in alle maffe missies die je tegenkomt, want dit is het tofste en meest meeslepende avontuur van dit jaar.

De spelwereld van Rockstars laatste meesterwerk is een magisch schouwspel dat zijn weerga niet kent. Red Dead Redemption 2 biedt een gecompliceerd en uitermate vernuftig ecosysteem en zit vol prachtige omgevingen, waardoor het soms is alsof je naar een bewegend schilderij zit te kijken.

Oké, de gameplay is dan misschien niet helemaal 100 procent, en soms zit je hardop te schelden op je controller, maar de rest van de tijd is het gewoon ultiem genieten. Rockstar heeft risico's durven nemen en die pakken allemaal fantastisch uit. Zoals Simon in zijn review al zei: Rockstar trapt de lat niet omhoog, maar in 1000 stukken. ✖



VAN ANTHOLOGIES TOT COLLECTIONS

GAMECOMPILA

Wat is er nou fijner dan het scoren van een game? Nou, het scoren van meerdere games voor de prijs van één, natuurlijk! Gamecompilaties zijn fijn, want meer is beter. Toch ...?

VAN SUPER MARIO ALL-STARS TOT PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY



Super Mario All-Stars (1993)
Een van de eerste officiële en succesvolle gameverzamelingen, en eentje die volledig uit remakes bestaat, met mooiere graphics tot mechanics die net een beetje anders waren (de sprongen voelden zweveriger). Toentertijd ongekend. De cartridge bevat niet alleen de Super Mario Bros.-trilogie, maar ook The Lost Levels, oftewel: de échte Super Mario Bros. 2. Een jaar later zou deze compilatie opnieuw verschijnen – deze keer inclusief Super Mario World – en in 2010 verscheen de originele 1993-compilatie ook op de Wii om het 25-jarige bestaan van Super Mario Bros. te vieren.



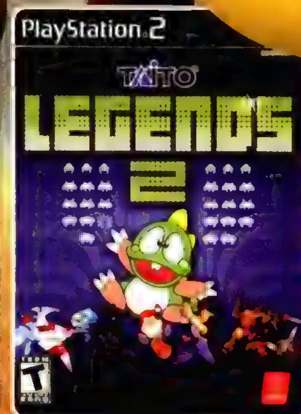
Namco Museum (1995 - heden)
Namco Museum is niet de naam van één compilatie, maar van een hele reeks – met ondertussen meer dan vijftien verschillende uitgaven – die over meerdere generaties en platformen verspreid is. Elke uitgave bevat (over het algemeen) Namco-klassiekers uit jaren 70, 80 en begin 90, zoals Pac-Man, Dig Dug, Dragon Spirit en Sky Kid. Noemenswaardig is vooral Namco Museum Remix (2007), dat naast de originele versies van arcadeklassiekers ook 'remixes' bevat: 3D-remakes met volledig nieuwe gameplay. De Switch-versie (2017) is vooral vet vanwege het geweldige Pac-Man Vs.!



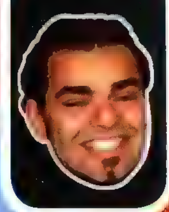
Atari: 80 Classics Games in One (2003)
Tachtig games! Ja, deze cd-rom voor de pc bevat zestig games uit het Atari 2600-tijdperk en twintig erg goed geëmuleerde versies van Atari-arcadegames zoals Lunar Lander en Tempest. Toch zijn het de extra's die deze verzameling onvergetelijk maken, zoals scans van originele handleidingen en artwork van arcadekasten. Ook het feit dat je kunt kutten met de snelheid van de gameplay én het kleurenpalet van de graphics zijn zeer gewaardeerde features. De compilatie kwam een jaar later uit voor PS2 en Xbox, en weer een jaar later voor de PSP, inclusief enkele 'evolved' remakes met 3D-graphics.



Mega Man Anniversary Collection (2004)
Oké, de twee Legacy Collections (2015 en 2017) zijn gezien hun perfecte emulatie en toegevoegde modi betere overzichten van Mega Mans hoofdgames, maar het Amerika-exclusieve Mega Man Anniversary Collection is met nét iets meer liefde in elkaar gezet. Niet alleen bevat deze verzameling zeer degelijke aangepaste versies van Mega Man 1 t/m 8, maar het bracht westerlingen ook voor het eerst in aanraking met de Japan-exclusieve arcadegames The Power Battle en The Power Fighters. En dat missen we heel erg in modernere Mega Man-compilaties: extra zijgames. Waar is Mega Man & Bass?!



Taito Legends 1 & 2 (2005 & 2006)
Wie de hoogtijdagen van arcadegigant Taito wil meemaken, is verplicht om deze twee compilaties in huis te halen voor de PS2, Xbox of pc. Samen bevatten deze twee compilaties namelijk 69 Taito-klassiekers: van het iconische Space Invaders uit 1978 tot de toonaangevende shmup G-Darius uit 1997. En net als bij de Atari-compilatie zijn hier ook scans van handleidingen, flyers en artwork van arcadekasten te vinden, boven op interviews met enkele belangrijke gamedesigners. Controversieel was dat het game-aanbod op Taito Legends 2 varieerde, afhankelijk van of je de PS2-, Xbox- of Windows-versie had.









Ik krijg altijd een warm gevoel als ik een game opstart en ik word begroet door een waslijst aan gametitels waar ik uit mag kiezen. Zo veel opties, zo veel games waar ik gemakkelijk even in en uit kan springen ... ja, gamecompilaties zijn geweldig!

Ik kan me de eerste keer dat ik dat warme gevoel ervaarde nog goed herinneren: ik zat in groep 7 van de basisschool en ging bij een klasgenootje spelen die zei een 'speciale Nintendo' te hebben. Eenmaal bij hem thuis liet hij een console zien die helemaal niet op mijn (S)NES leek, maar die wel allerlei NES-games leek af te kunnen spelen. Meer games dan ik kon tellen zelfs! En het allermooiste? Er hoefde niet eens cartridges verwisseld te worden; alle games waren al in zijn console ingebouwd! Een paar jaar later zou ik erachter komen dat het om een rare illegale bootleg-console ging die zijn oudere broer in Turkije op de kop had getikt: een zogenaamde '1000-in-1 game device'. Maar ondanks de schimmigheid van het apparaat bleef ik gefascineerd door de omvang van de gameverzameling die het bevatte. Tja, kwantiteit is soms net zo belangrijk als kwaliteit.



MUSEA

Tegenwoordig waardeer ik gamecompilaties vooral om andere redenen. De belangrijkste daarvan is toch wel het behoud van games. Als men besluit om een »











Capcom Classics Collection 1 & 2 (2005 & 2006)
Net als Taito kreeg ook de legendarische ontwikkelaar Capcom rond die tijd twee uitgebreide compilaties. Op Capcom Classic Collection 1 zijn, naast drie versies van Street Fighter II, voornamelijk hun arcadeklassiekers uit de jaren 80 te vinden, zoals Bionic Commando en Ghosts 'n Goblins. Op Classic Collection 2 vind je veel meer games uit de jaren 90, zoals Captain Commando en The King of Dragons. Samen bevatten de twee collecties 42 toppers. Interessant zijn vooral de trainingsvideo's, die spelers laten zien hoe deze relatief lastige (arcade)games het best gespeeld kunnen worden. De compilaties kwamen uit voor de PS2, PSP en Xbox.

Metal Slug Anthology (2006)
Wie aan SNK denkt, denkt aan hun geweldige vechtgames, of ... aan de Metal Slug-serie! Deze run & gungames zijn prachtig geanimeerd, bieden verslavende gameplay en nemen zichzelf geen moment serieus. Het zijn tijdloze games met een universele aantrekkingskracht, en daarom is het fijn om de eerste zeven games in één pakket te hebben. De hoge moeilijkheidsgraad wordt enigszins gecompenseerd met de optie om jezelf oneindig levens te geven of rapid fire aan te zetten. Pas wel op voor de erg lange laadtijden en de (helaas arcade nauwkeurige) slowdown. Deze topverzameling kwam uit voor de PS2, PS3, PS4, PSP, PS Vita, pc en de Wii.

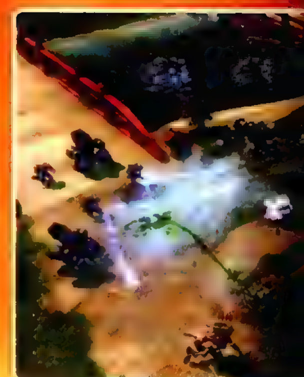
Command & Conquer: The First Decade (2006)
Dé compilatie voor de liefhebber van real-time strategy. The First Decade bestaat namelijk uit álle Command & Conquer-games tot 2003, en dat is geen kattenpis: Command & Conquer, de twee Red Alerts, Tiberian Sun, Generals, al hun uitbreidingen én zelfs first-person shooter C&C: Renegade! Het enige wat niet in deze compilatie te vinden is, is Sole Survivor: een multiplayer-spin-off van de allereerste game. Erg tof is ook de bonus-dvd met achtergrondvideo's over de franchise (interviews, artwork, et cetera) en de 65-pagina tellende handleiding die alle units beschrijft.

The Orange Box (2007)
Toen The Orange Box een dik decennium geleden uitkwam, werd het meteen gezien als een van de beste deals in gaming. En het is niet zo moeilijk te begrijpen waarom: het bevat niet alleen heruitgaven van Half-Life 2 en Half-Life 2: Episode One, maar ook drie volledig nieuwe games, namelijk Half-Life 2: Episode 2, Overwatch-voorloper Team Fortress 2 en een best aardig puzzelspelletje genaamd Portal (wellicht dat je er ooit van gehoord hebt). Zelfs anno 2018 is dit een verzameling van jewelste, maar in 2007 was het de beste 'bang for your buck' ooit!

Metroid Prime: Trilogy (2009)
Deze schijf vormt een hoogtepunt in de verzameling van veel Wii-bezitters, en wel om meerdere redenen. Dat GameCube-klassiekers Metroid Prime en Metroid Prime 2: Echoes samen met Wii-game Metroid Prime 3: Corruption een van de beste trilogieën in heel gaming vormen, is daar natuurlijk de belangrijkste van. Die twee eerste games waren in deze verzameling echter ook succesvol aangepast met onder meer ondersteuning voor de Wii-afstandsbediening, breedbeeld-ondersteuning en achievements. Minder leuk is de zeldzaamheid van deze compilatie, al helpt het dat ie in 2015 digitaal beschikbaar kwam voor de Wii U. »







bestaande game op te nemen in een compilatie, dan betekent dat automatisch ook dat de game in kwestie opnieuw wordt uitgegeven. Waarom dat belangrijk is? Nou, ten eerste omdat games vaak gebonden zijn aan specifieke systemen, en heruitgaven er dus meestal voor zorgen dat oude games ook op nieuwe systemen speelbaar worden.

Als je als Xbox One-bezitter Perfect Dark wilt spelen, dan moest je voorheen een oude Nintendo 64 van zolder (of Marktplaats) halen, maar dankzij de Rare Replay-compilatie kun je die klassieker gewoon op je moderne console spelen, zonder gehannes. Win!

Maar nóg belangrijker is het feit dat compilaties er tevens voor zorgen dat de 'houdbaarheidsdatum' van games wordt verlengd. Games worden namelijk helaas nog té vaak door uitgevers behandeld als tijdelijke producten in plaats van de belangrijke kunstzinnige artefacten die ze zijn; ze worden zelden goed bewaard (laat staan dat ze beschikbaar worden gemaakt voor het grote publiek). Gamecompilaties zijn dus een soort musea: ze zorgen ervoor dat oudere games makkelijker beschikbaar zijn voor huidige generaties.

FEESTJE

Een goede compilatie is echter nog veel meer dan slechts een goede deal of een simpele manier om oude games te spelen: het is ook een unieke viering van een thema of franchise. Veel compilaties worden namelijk uitgegeven ter ere van een jubileum, zoals het 20-jarig bestaan van een game-icoon of het 40-jarig bestaan van een legendarische ontwikkelaar. En er is geen mooiere manier om zulke mijlpalen te herdenken dan door liefdevol samengestelde overzichten ervan te spelen.

De beste compilaties zijn daarom veel meer dan slechts een verzameling games; ze bevatten óók prachtige extra's die nog meer context











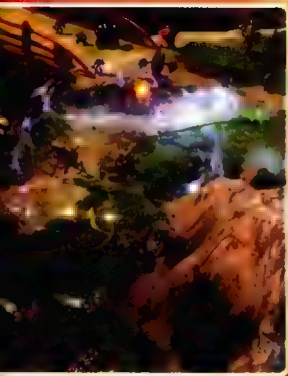
SEGA Mega Drive Ultimate Collection (2009)
Dat het hoogtepunt van SEGA toch wel echt het 16-bit Mega Drive-tijdperk was, is onder andere zichtbaar in het feit dat er verrassend veel compilaties zijn die zich richten op deze console. De opvallendste is de PS2-schijf SEGA Classics Collection, bestaande uit 3D-remakes van liefnegen SEGA Mega Drive-klassiekers. Maar de meest authentieke en (vooral) meest complete is ongetwijfeld SEGA Mega Drive Ultimate Collection voor de PS3 en 360, alleen al dankzij het feit dat het 40 Mega Drive-titels bevat. En 7 arcade-games. En 2 Master System-games, waaronder de allereerst Phantasy Star. Winning!

Mega Man Zero Collection (2010)
We hebben het al gehad over compilaties van Mega Man-games, maar de franchise is zo sterk dat zelfs de spin-offs hun eigen verzamelingen kregen, zoals Mega Man X Collection (2006). Mega Man Zero Collection is echter mijn favoriet, mede omdat de vier Mega Man Zero-games tot de beste in de geschiedenis van de Game Boy Advance behoren. Ondanks hun kwaliteit zijn er relatief weinig exemplaren van deze actie-platformers verspreid, dus dat ze gebundeld opnieuw werden uitgegeven op één Nintendo DS-cartridge was destijds een geschenk uit de hemel. De nieuwe Easy Scenario-modus maakt dit daarnaast perfect voor onervaren gamers!

Kirby's Dream Collection (2012)
Deze compilatie (ter viering van het 20-jarig bestaan van de schattige roze bol) is wellicht de mooist geproduceerde gamecompilatie aller tijden ... en wij Europeanen hebben er nooit van mogen genieten. Huilen! De verzameling bestaat uit zes hoofdgames: de drie Dream Land-games, Kirby's Adventure, Kirby Super Star (een compilatie op zichzelf) en het ondergewaardeerde Kirby 64: The Crystal Shards. Ook kreeg je er een gulle soundtrack-cd bij, een geschiedenisboekje én drie afleveringen van de tekenfilm Kirby: Right Back At Ya!. Het is jammer dat de GBA-games er niet bij zitten, maar qua liefde en presentatie is dit werkelijk dé droomcompilatie.

Metal Gear Solid: The Legacy Collection (2013)
Ook de Metal Gear-franchise is een erg omvangrijke, dus het is fijn dat er meerdere compilaties van zijn verschenen. Gezien de belangrijke rol die het overkoepelende verhaal in de serie speelt, is The Legacy Collection een ware must-have. Het bevat namelijk alle hoofdgames van de serie die door Kojima zelf bedacht én geproduceerd zijn. Met andere woorden: de twee MSX-games, Metal Gear Solid 1 t/m 4 en Peace Walker (o. en twee visual novels!). Wie hier dus Ground Zeroes en The Phantom Pain bij haalt, heeft de volledige, canonieke Big Boss & Solid Snake-saga in handen. Pure gamegeschiedenis!

Halo: The Master Chief Collection (2014)
Nog altijd dé reden om een Xbox One te kopen. Niet alleen vanwege Halo 1, 2, 3 én 4 – stuk voor stuk legendarisch – maar van die eerste twee games bevat het ook nog eens de uitstekende Anniversary-remakes. En daarvan is het oogstrelende Halo 2: Anniversary exclusief voor deze compilatie! De extra's zijn ook niet misselijk; zo konden early adopters genieten van de multiplayer-bèta van Halo 5: Guardians. Live-action serie Halo: Nightfall staat er ook volledig op, en sinds 2015 is zelfs het ondergewaardeerde Halo 3: ODST onderdeel van de verzameling. Het enige dat ontbreekt? Halo: Reach.







verlenen aan de gebundelde software. Denk aan artwork, zoals schetsen van vroege versies van personages en gedetailleerde schilderingen van mogelijke locaties. En wat dacht je van scans van oude advertenties en posters? En video-interviews met de ontwikkelaars? Filters waarmee de bekende visuals een nieuw laagje verf krijgen? Of meerdere versies van een game, zoals de arcadeversie én de consoleversie?

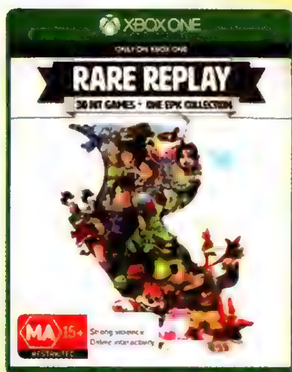
Ja, de onvergetelijkste compilaties erkennen hoe bijzonder het is om meerdere games op één plek te hebben, en doen er daarom alles aan om zo compleet én esthetisch mogelijk te zijn. Daarom hebben compilaties bij élke gamer een warm plekje in het hart veroverd: ze plaatsen videogames als geen ander op een (terecht) voetstuk.

SNOEPWINKEL

Aangezien we in een digitaal informatietijdperk leven – één waarbij we alles wat ons hartje begeert domweg kunnen ervaren op onze smartphones – beginnen we steeds meer te hunkeren naar twee specifieke dingen: 1) de mogelijkheid om al die informatie makkelijk te ordenen en 2) authentiekere ervaringen.

Deze verlangens verklaren waarom één vorm van gamecompilaties vandaag de dag steeds populairder lijkt te worden: de classic console. Of het nou gaat om de (S)NES Classic Mini, de PlayStation Classic, de NEOGEO Mini of de Namco Museum Mini Player: ze geven ons allemaal een prima gecompileerd overzicht aan games én de illusie dat we ze op authentieke wijze kunnen ervaren (inclusief originele controllers). Ik snap die aantrekkingskracht in elk geval heel erg goed, want net zoals die illegale 1000-in-1 bootleg-console die ik in het begin van de jaren negentig zag, weten deze kleine classic consoles datzelfde wonderlijke gevoel van kwantiteit op te roepen. Het is het videogame-equivalent van in een snoepwinkel lopen waar je mag pakken wat je wil. Gamecompilaties bewijzen dus één ding: het gezegde 'less is more' is gewoon keiharde bullshit! ✖





Rare Replay (2015)
Dertig games. Dertig jaar gamegeschiedenis. Van de ZX Spectrum tot de Xbox 360: Rare Replay is een van de mooiste overzichten van een enkele gamestudio ooit. De verzameling maakt gebruik van zes verschillende emulatoren om de meest optimale en authentieke ervaringen te garanderen, en wie de games doorspeelt, wordt beloond met extra content zoals developer-interviews. Battletoads, Killer Instinct, Banjo-Kazooie, Perfect Dark ... alles wat je wilt, zit erin! Nou oké, behalve GoldenEye 007 en de Donkey Kong Country-trilogie, maar da's niet de schuld van Rare!



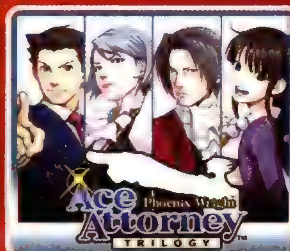
The Disney Afternoon Collection (2017)
'Games gebaseerd op licenties zijn kut!', hoor je vaak. Nou, Capcom bewijst het tegendeel; de games die zij voor de NES hebben gemaakt, met licenties van Disney-tekenfilmseries, behoren namelijk tot de beste van het systeem. Zes perfect geëmuleerde games staan er op deze compilatie: de twee DuckTales-delen, de twee Rescue Rangers-titels, Darkwing Duck en TaleSpin. Voeg hier nieuwe Time Attack- en Boss Rush-modi aan toe (inclusief online leaderboards) plus de optie om de tijd na een fout terug te draaien, en je hebt een verrassend speelbaar verzamelingetje!



SNK 40th Anniversary Collection (2018)
Ah, arcadekoning SNK, wiens prijzige NEOGEO-console in veel opzichten beter was dan de SNES en Mega Drive. Vroeger leken SNK-games dankzij deze exclusiviteit onbereikbaar, maar tegenwoordig kunnen we ze gemakkelijk beleven dankzij de compilaties die SNK heeft uitgebracht. De nieuwste daarvan is het interessantst, mede omdat het zich op 13 games focust (plus 11 gratis downloadbare) die je zelden in andere compilaties ziet. Dus geen Metal Slug of Last Blade, maar wel Psycho Soldier en Beast Busters! En de uitgebreide Museum Mode, met artwork, promotioneel materiaal en een overzicht van SNK's geschiedenis? Een natte droom voor elke hardcore gamenerd.



Kingdom Hearts: The Story So Far (2018)
'Het is Final Fantasy ... maar dan met Disney-personages!' Zo'n geniaal idee had niet mogen resulteren in zo'n ondoordringbaar en ingewikkeld verhaal als dat van Kingdom Hearts, maar hé: Japan. Gezien de aankomende release van Kingdom Hearts III is een overkoepelende verzameling met daarin elk (tussen)deel dus wel handig ... al is het wel weer janken met de pet op dat The Story So Far niet in Europa is uitgekomen. Frappant genoeg is dit een compilatie van twee andere compilaties, namelijk Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix en Kingdom Hearts 2.8 Final Chapter Prologue. Nee, wij snappen het ook niet meer ...



Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy (2019)
Deze compilatie is stiekem al een paar jaar oud (de 3DS-versie verscheen al in 2012) maar volgend jaar verschijnt ie dan eindelijk voor de PlayStation 4 en Nintendo Switch. En dat is goed, want deze rechtszaakdrama's zijn tijdloos grappig, extreem intrigerend en lekker over de top. Ik blijf het zeggen: het zijn John Grisham-boeken in een Dragon Ball-sausje. Bovendien zijn de pixelige Game Boy Advance-beelden vervangen door gladgestreken HD-plaatjes. Wel blijft het jammer dat men wéér niet verder kijkt dan Wrights (geweldige) originele trilogie. Waar zijn deeltjes 4 en 5? Apollo Justice? Investigations?! Capcom toch!

Het verhaal achter ...

Red Dead Redemption 2



Jurjen speelde Red Dead Redemption 2 regelmatig met open mond, vol van verbazing over de overtuigende manier waarop die wereld in elkaar steekt. Omdat hij zich afvroeg hoe Rockstar dit in hemelsnaam allemaal voor elkaar heeft gekregen, besloot hij eens in de ontstaansgeschiedenis van deze mega-game te duiken.

Kort voor de lancering van Red Dead Redemption 2 was er een relletje binnen de game-industrie. Rockstar-baas Dan Houser had tegen New York Magazine gezegd dat er 100-urige werkweken werden gedraaid om Red Dead Redemption 2 te maken. Later verklaarde hij dat dit slechts de laatste drie weken betrof en dat het alleen gold voor hemzelf, zijn broer en drie andere senior-ontwikkelaars, terwijl de rest van Rockstars medewerkers weken van 42 tot 46 uur gemiddeld draaiden – al werd dat door enkele medewerkers tegengesproken. Volgens hen heerste er binnen de diverse studio's van Rockstar wel degelijk een cultuur waarin het min of meer verplicht was veel over te werken. Maar dat werd dan weer door andere ontwikkelaars tegengesproken ...



Hoe dan ook: er zijn nog nooit zo veel manuren in een videogame gestoken als in het geval van Red Dead Redemption 2. Bovendien was er bij Rockstar een volledige reorganisatie nodig om dit allemaal voor elkaar te krijgen.

ILLUSION OF LIFE

Om RDR2 mogelijk te maken, hebben alle studio's van Rockstar (die onder meer in Toronto, Edinburgh en San Diego gevestigd zijn) voor het eerst als één grote studio samengewerkt. Zeven jaar lang werkten zo'n 1.600 mensen aan één gamewereld, die zo overtuigend moest zijn dat spelers juist moesten vergeten dat er mensen aan hadden gewerkt. Volgens Rob Nelson, producer en studiobaas van Rockstar North, is RDR2 een immense versie van dat waar Disney naar verwijst met de term 'illusion of life'. "Rockstar bouwt werelden waar mensen in geloven, waar ze helemaal in kunnen opgaan, die óók zonder de speler leven en die er voor je zijn als je ernaartoe gaat. We willen dat zo weinig mogelijk je eraan herinnert dat deze wereld door mensen is gemaakt."



weetje weetje

Oorspronkelijk zou het doorspelen van het verhaal van RDR2 zo'n 65 in plaats van 60 uur duren. Maar op het allerlaatste moment werd nog zo'n 5 uur aan content geschrapt, inclusief de content die draaide om een tweede romantische optie die Arthur Morgan in de game zou hebben. "Maar die werkte niet."

De twee oprichters van Rockstar, de broers Sam en Dan Houser, praten ook veel over de magie van games. "Je zet de televisie aan en er verschijnt opeens een hele wereld voor je neus", zei Dan Houser in een interview met GQ Magazine. "Ik denk dat zo'n wereld aan kracht wint als je niet nadenkt over hoe hij gemaakt is." De sleutel tot het bouwen van zo'n wereld bereik je volgens hem door je ego opzij te zetten. "Volgens mij zijn we nederig genoeg om ergens naar te kijken en te denken: ja, het is goed, maar het kan nog beter, dat moeten we nog gladstrijken. Dat kan betekenen dat er een nieuwe animatie nodig is of dat er een nieuwe scène moet worden toegevoegd. Wat het ook is, we sporen het op en verbeteren het."

CONSISTENTIE

De manier waarop water na een regenbui van de bomen druipt. De manier waarop het lichaam van je hengst op kou reageert (hij gaat anders ademen











en ja, zijn ballen krimpen). De uitgebreide en gedetailleerde manier waarop je cowboy een hert vilt en het kadaver op zijn paard legt – als speler blijf je je aan dit soort details vergapen. Maar volgens Rob Nelson moesten de ontwikkelaars vaak ook worden teruggefloten als ze zich in dergelijke details dreigden te verliezen of doorschoten in hun zucht naar realisme. Volgens Nelson zit niemand immers te wachten op een filmpje van 15 seconden waarin een cowboy een hert vilt. "Je kunt steeds verder gaan in het streven naar realisme, maar op een gegeven moment moet je ergens een lijn trekken."

Het belangrijkst is volgens hem de consistentie van de details; dat alles klopt en werkt zoals je het zou verwachten. Zo herinnert Nelson zich het moment dat enorme zwermen vogels op realistische manieren langs de hemel bewogen, alleen kon je ze niet uit de lucht schieten. Dus werden de aantallen vogels en de schoonheid van het tafereel teruggebracht om ervoor te zorgen dat je desgewenst wél een vogel uit de lucht kon schieten. Zo sloot het weer aan op de rest van de gamewereld en de verwachtingen van de speler.

WOORDEN ALS KOGELS

Uiteindelijk is er veel meer content weggegooid dan dat er daadwerkelijk in de game is verwerkt. Een duizelingwekkende gedachte. Net als de gedachte dat de meeste content en details van RDR2 niet eens (direct) zichtbaar zijn. Met name de systemen die bepalen hoe computergestuurde personages zich gedragen gaan dieper dan ooit. Zoals het systeem dat je vrijwel elk personage op een positieve of negatieve manier laat aanspreken en de reactie van dat personage daarop bepaalt – mede afhankelijk van details als bloed op je shirt, wat je allemaal in de game hebt uitgespookt en of je bijvoorbeeld een glaasje te veel hebt gedronken.

"We hadden die prachtige wereld, en de enige interactie met andere personen was dat je ze kon duwen, stompen of beschieten", herinnert Dan Houser zich als hij terugdenkt aan de oorsprong van dit systeem. "Dat begon saai te worden. We wilden meer gepraat in de game hebben, maar het moest aanvoelen als een actie; we wilden spelers niet eindeloos aan het lezen zetten."

Het idee om op deze manier met iedereen te kunnen 'praten' leverde onnoemelijk veel extra werk op, maar volgens Rob Nelson is het de moeite waard geweest. "Je maakt echt impact op de wereld met wat je roept, net als wanneer je op iemand schiet. Het is alsof je woorden kogels zijn."

SLOPEND

De drie 100-urige werkweken die de Housers en enkele andere leidende ontwikkelaars draaiden, werden gevuld met het volledig doorspelen van de complete game, daarbij aantekeningen makend over alles wat volgens hen nog verbeterd moest worden. Slopende weken, aldus Houser. En volgens Rob Nelson was de ontwikkeling van RDR2 ook voor de andere Rockstar-medewerkers niet altijd even makkelijk. "Soms werkten we langer dan we wilden, maar dat probeerden we altijd te voorkomen. Het is niet zo dat we daar trots op waren. We trachtten constant de werkomstandigheden te verbeteren, want we wilden iedereen gemotiveerd houden." Hij vindt het geweldig dat de game nu uit is. "Het is verreweg de grootste game die we ooit hebben gemaakt. En hopelijk ook de beste." Inmiddels zijn ze bij Rockstar alweer aan het zwoegen op de content voor Red Dead Online. ✖



RED DEAD REDEMPTION 2 IN CIJFERS

7
Het aantal jaren dat Rockstar aan de game heeft gewerkt.

300.000
Aantal gesproken zinnen in de game.

88,57 GB
Ruimte die de game inneemt op de harde schijf van een Xbox One.

4
Aantal keren dat de map van de eerste Red Dead Redemption in die van de tweede past.

60
Het aantal uren dat het ongeveer kost om de verhaallijn van de game te voltooien.

2017
Het jaar waarin de game oorspronkelijk moest verschijnen.

32
Maximaal aantal spelers dat tegelijk in één game kan spelen in Red Dead Online.

500.000
Aantal animaties van personages in de game, allemaal gebaseerd op motion capture-opnames.

97
Gemiddelde score op de review-verzamelsite Metacritic.com.

725.000.000
Het bedrag in dollars dat de game in de eerste drie dagen na de release genereerde.

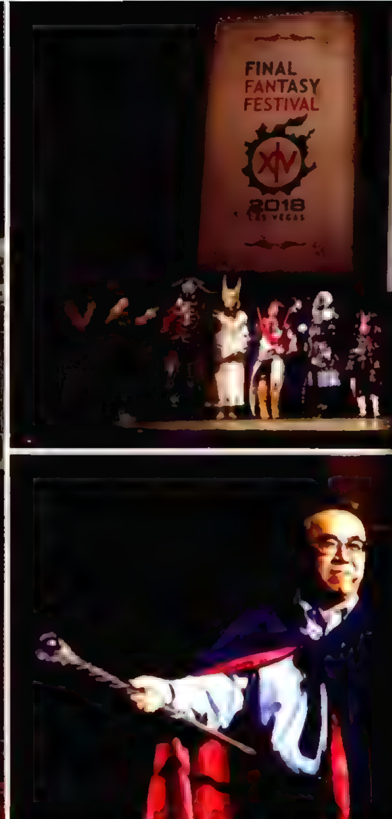
17.000.000
Aantal verscheepte exemplaren in de twee weken na de release.

200
Aantal verschillende diersoorten in de game.

COSPLAY EN KATERS IN VEGAS

FINAL FANTASY FESTIVAL 2018

Cosplay is allang geen exclusief Japans feestje meer – kijk naar wat er elk jaar op Blizzcon en de Dutch Comic Con rondhost. Maar wanneer een fenomeen als Final Fantasy een festival voor zijn fans organiseert, en dat ook nog eens in Las Vegas doet, dan is de sky the limit en is een Sin City-veteraan als Raf graag van de partij. Misschien wel iets te graag ...





Oké, momenteel zitten we al aan Final Fantasy XV, maar het feestje dat ontwikkelaar-uitgever Square Enix onlangs in Las Vegas gaf, stond helemaal in het teken van de aflevering die daar aan voorafging. Final Fantasy XIV dus, duh. De game waarmee de serie zich in 2010 aan het toen nog enorm populaire mmo-genre waagde ... en zich daar vervolgens gruwelijk in verslikte.

In plaats van die zwarte pagina om te slaan en de herinnering zo snel mogelijk onder opvolgers te bedelven, zette het team achter nummer XIV koppig door. Het bleef schaven, uitbreiden en verbeteren, met uiteindelijk zo veel succes dat – terwijl nagenoeg elke mmo zijn publiek ziet krimpen als een scrotum in een ijsbad – Final Fantasy XIV maar blijft groeien. Op dit moment staat de teller op een indrukwekkende 14 miljoen. En die wonen duidelijk lang niet allemaal in Japan.

Laat ik eerlijk zijn: alleen al het all-in-tripje naar Vegas volstond om mij te doen toehappen. Dat de onwaarschijnlijke comeback van de game én een grote nieuwe uitbreiding mijn bezoekje ook nog eens relevant maakt, is mooi meegenomen.

COSPLAYER VS. PARTY GIRL?

Square Enix dropte ons in het Bellagio, het hotel/casino met de fonteinen dat zich geografisch ergens tussen het decadente Rome van Caesar's Palace, het fastfood-fest van New York, New York en de Efteling-op-z'n-Kardashians-versie van Parijs situeert. Net zoals overal in Vegas bestrijkt het ontbijtbuffet er alles (van pizza tot bami goreng), zit het er tjokvol zwaarlijvige rednecks en vriendelijke babes die voor die 'vriendelijkheid' een uurprijs rekenen. Je kunt me niet wijsmaken dat de duizenden bezoekers van deze Final Fantasy Festival-editie enkel oog hadden voor cosplayers en de komende uitbreiding, maar ze deden in elk geval hun uiterste best om wel die indruk te geven.

BIJNA-BIJLWERPEN

Het festival duurde twee dagen en het programma was dusdanig gevuld dat er irritant weinig ruimte was voor het verkennen van Las Vegas' alternatieve entertainmentaanbod. 'What happens in Vegas, stays in Vegas' is iets waar ikzelf en pakweg de helft van de PU-redactie in het verleden vaak verdomd dankbaar voor waren. Deze keer moet ik jullie echter teleurstellen, jongens. De enige zonden die het vermelden waard zijn: de opmerkelijk bescheiden dosis aan hotelsecurity-interventies (eentje maar), op lapdances getrakteerde dijen (eentje maar: de linker) en maandlonen die er aan de blackjack-tafels doorheen zijn gejaagd (een halve).

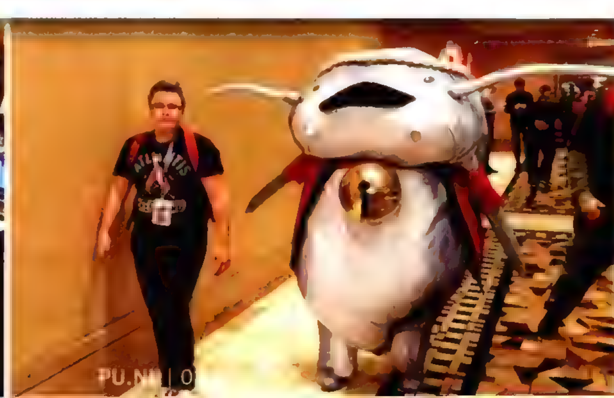
De katers waren er 's ochtends echter niet minder om. Als bukken niet letterlijk aanvoelde alsof mijn kop zou ontploffen, had ik na die eerste nacht hoogstpersoonlijk elke jengelende gokautomaat in het hele casino uitgeplugd. En oké, achteraf gezien had die ene concullega misschien toch gelijk toen hij ons het 'waanzinnig goeie idee' uit het hoofd praatte om in een of ander louche tent 'met bijlen te gaan gooien'.

AANGENAAM KRITISCH

De activiteiten op de meeste fan-fests zijn in grote lijnen vergelijkbaar. Er is een algemene presentatie, je hebt panels waar de ontwikkelaars in dialoog gaan met de spelers, er zijn signeersessies en er zijn van de pot gerukte randanimaties. Er is merchandising die binnen de kortste keren volledig is uitverkocht. Je krijgt een muziekconcert of twee, hands-on-sessies en natuurlijk cosplay – dat laatste in los én competitief verband. Ter compensatie trokken de makers van de game op de tweede dag ruim twee uur uit om in kurkdroge Powerpoint-stijl minutieus in te gaan op alle nieuwigheden die de volgende patches en de daaropvolgende uitbreiding zal brengen. Op dat laatste gaan we verderop dieper in.

Op veel van die fanfeestjes is het ene onderdeel populairder dan het andere. Hier trok echter álles lange wachtrijen, volle zalen en een aandachtig, maar bij momenten ook aangenaam kritisch publiek. Dit waren fans die stuk voor stuk een slordige 150 euro







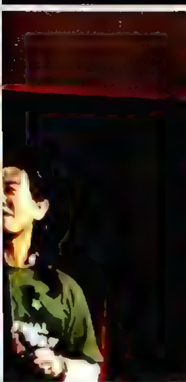
FINAL FANTASY FESTIVAL

2018-19



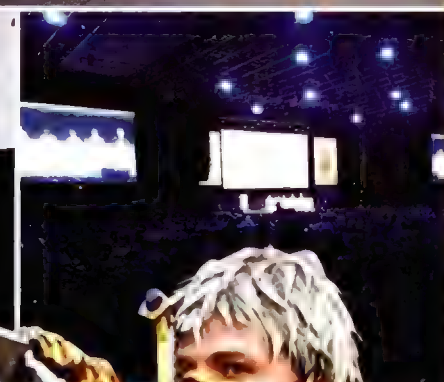












hadden betaald en het geluk hadden om een van de razendsnel uitverkochte tickets te bemachtigen. Ze waren dus immens blij om erbij te zijn, maar lieten het ook duidelijk horen als ze ergens moeite mee hadden.

COSPLAY-DELUXE

Cosplay is voor mij zoiets als porno: ik kan er uren naar kijken, maar ik zie het mezelf toch niet doen. Ruim honderd aanwezigen op dit Final Fantasy Festival zagen het wel degelijk als een roeping. Voor alle duidelijkheid: die cosplay dus. Het liep er dus vol Warriors of Light, NPC's, custom characters en andere exotisch uitgedoste personages. Het overgrote merendeel uit Final Fantasy XIV, met hier en daar iemand uit een aflevering met een lager Romeins cijfer erachter.

"Cosplay is voor mij zoiets als porno: ik kan er uren naar kijken, maar ik zie het mezelf toch niet doen."

Ik heb ooit het genoegen gehad om in Las Vegas Halloween te vieren in een vrij exclusieve club. Dat was een heel ander soort cosplay, met vooral onder de vrouwelijke deelnemers een aangenaam schaamteloos streven naar een zo sexy mogelijk resultaat. Dat was onder deze cosplayers anders. Ergens aan de rand spotten we wel twee schaarsgeklede figuurtjes, maar die speelden duidelijk buiten categorie.

De rest hield het netjes en zelfs al had het voor een buitenstaander wat pittiger gemogen, ik moet toegeven dat ik serieus onder de indruk was van het detail van hun outfits, de humor waarmee de competitieve cosplayers hun ding deden en de openlijke onderlinge bewondering. Een van die gasten deed op het podium zelfs een versierpoging naar een van de presentatrices. Respect voor die gast met de Axe of Crags: dat was een gamer én een player!

SHADOWBRINGERS

Goed, over naar de belangrijkste aankondigingen. Die draaiden voornamelijk om het volgende grote hoofdstuk in de saga van FFXIV. Die derde grote uitbreiding voor de game (in acht jaar!) is voor wie het bijhoudt patch 5.0. De officiële titel – Shadowbringers – bekt gelukkig iets lekkerder. De titel slaat op een kantelpunt in de avonturen van je Warrior of Light, die hem of haar dwingen om een Warrior of Darkness te worden. Naast die dramatische verhaal-insteek brengt Shadowbringers drie grote nieuwigheden.

De eerste daarvan is het Trust System. Fans van de reeks die deze aflevering oversloegen omdat ze zich niet zo comfortabel voelden in een online multiplayer-omgeving, kunnen zich dankzij dit systeem laten vergezellen door een NPC in plaats van andere spelers, om zo alsnog van dit hoofdstuk in de saga genieten. De bedoeling is wel om hen langs deze weg uiteindelijk toch over te halen om het ook eens met andere spelers te proberen, want zo'n NPC gaat ook maar zolang mee.

MEER WETEN?

Nieuwigheid nummer twee is de New Game+-optie, die je in de gelegenheid stelt om met je huidige personage opnieuw door de verhaalscenario's van Final Fantasy XIV te gaan. Het World Visit System tenslotte laat spelers nog makkelijker naar andere servers (op hetzelfde datacenter) reizen, bijvoorbeeld die waar hun vrienden uithangen.

Shadowbringers zal de level-cap van 70 optrekken naar 80. Er komen ook nieuwe jobs en met het optrekken van de level-cap nieuwe acties voor alle bestaande jobs. Er komen nieuwe regio's, waaronder The Rak Tika Greatwood en Ahm Araeng, en ze hopen tegen release ook negen nieuwe dungeons klaar te hebben. Verder nog nieuwe Beast Tribes en Primals, nieuwe high end raids en een nieuwe end game voor de Disciples of the Land/Hand.

Als het voor de hardcore fans van deze game lijkt alsof ik deze toch wel cruciale informatie wat te snel afhandel in vergelijking met de aandacht die het sfeerverslag ervoor kreeg, dan heb je helemaal gelijk. Wil je meer weten over Shadowbringers of de minstens zo interessante tweedelige patch 4.5 die daar nog aan vooraf zal gaan? Laat het mijn hoofdredacteur Martin weten. Hij is de kwaadste niet. In elk geval niet tegenover lezers. ✖







BESTE CON SINDS 2015?

PU OP HEROES DCC 2018 WINTER EDITION

Al sinds 2015 huppelen Dutch Comic Con en Power Unlimited hand in hand, vrolijk fluitend door het Nederlandse geek-landschap. Ook dit jaar werd het prachtige verbond tussen de twee bezegeld op de vloer van de Jaarbeurs te Utrecht, tijdens de Heroes Dutch Comic Con 2018. Het was een prachtig weekend ...





Van onze eigen Gameplay in 2006 en 2007, de TMF Game Awards, de HME tot aan de HCC-dagen; Power Unlimited was er al vroeg bij met grootschalige (gaming)events. Daarna was het lange tijd stil bij PU wat betreft conventies en beursdagen, totdat in 2015 de organisator van Dutch Comic Con bij ons op de deur klopte ... Sindsdien zijn we bij elke editie van dit prachtige, uitbundige event van de partij, maar onze aanwezigheid dit jaar mag wel PU's hoogtepunt op de DCC worden genoemd! Ja oké, op de DCC van 2015 hadden we een gigantische stand vlak bij de ingang waar we flink mee stonden te shinen, maar dit jaar hebben we meer ondernomen dan ooit tevoren!







Onze stand was qua oppervlakte wat bescheidener dan in het beginjaar van de DCC, maar we hebben deze keer meer ondernomen dan ooit! Er zijn op de beurs maar liefst zeven verschillende items van Super Power Unlimited opgenomen, elk met een ander thema en een interessante gast, die je inmiddels allemaal op ons YouTube-kanaal kunt checken. Daarnaast heeft Dennis de Pubquizmeester een superheldenbingo georganiseerd waar bezoekers een uniek Super Power Unlimited-shirt mee konden winnen, heeft Wouter een podiumshowtje op de gaming-stage georganiseerd en gaven we een belachelijk lekkere 4K-tv weg via Instagram. O, en laten we de fotomuur niet vergeten die we samen met horrorplatform Fear Unlimited in het leven hebben geroepen, want aldaar joegen we DCC-gangers de stuipen op het lijf met plotselinge luchtstoten, terwijl onze eigen fotograaf pics maakte van deze Fear-momenten. Good times!



EN WOUTER, NU JE HIER ZO ZIT ... WIL IK WELEENS WETEN: IS IE HARD?

NEE HOOR; VOOR ZO'N ANTIEKE BANK VALT HET ZITCOMFORT REUZE MEE





Man, wat een weekend was het! PU heeft haar harde best gedaan om drommen geeks/gamers te entertainen op de Heroes Dutch Comic Con: Winter Edition en hopelijk is dat gelukt. We hebben zelf in elk geval een fantastische tijd gehad en we zijn volgend jaar in maart zo hard weer van de partij, dat Utrecht nog maanden 'PU! PU! PU! PU!' zal chanten. ✖

CUTE, MAAR OPPERVLAKKIG

PLAYSTATION CLASSIC



De PlayStation Classic – Sony's antwoord op de Nintendo Classic Mini-consoles – ligt sinds vorige maand in de winkel. Kek dingetje, daar niet van, maar het is zeker niet de nostalgiebom die het had moeten zijn. Maakt Sony een klassieke fout?

Het is bijna indrukwekkend hoe schaamteloos Sony ideeën van Nintendo blijft jatten. Analoge besturing en rumble? Nadat de Nintendo 64 deze concepten realiseerde, duurde het niet lang voordat Sony de Dual Shock-controller uitbracht. De Wii-afstandsbediening? Kunnen wij ook, dacht Sony voordat het met de Move-controllers kwam aankakken. Super Smash. Bros? Sony reageerde met *proest* PlayStation All-Stars Battle Royale. En nu is er dus de PlayStation Classic, die zelfs qua werking (menutjes, de functie van de Reset-knop, et cetera) een directe kopie lijkt van de Nintendo Classic Mini NES en SNES. Maar hé, je hoort ons niet klagen, want goed gejat is nog altijd beter dan slecht bedacht. Sony wint geen originaliteitsprijzen, maar wie wél wint, is de consument: meer keuze is immers altijd goed.

ESSENTIEEL?

In eerste instantie lijkt de PlayStation Classic een geduchte concurrent voor Nintendo's miniconsoles. In tegenstelling tot die van de NES'jes en SNES'jes zijn de games van de PlayStation Classic namelijk 3D, iets wat voor velen aantrekkelijker is dan 2D-graphics. Het apparaat zelf is daarnaast klein en schattig, en de twee controllers ogen authentiek – alsof ze echt uit 1995 komen.



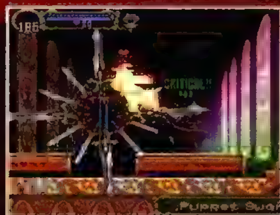
Wie de console vervolgens aansluit en snel door de twintig beschikbare games scrolt, zal aanvankelijk een gat in de lucht springen bij het zien van enkele essentiële titels. Het legendarische Final Fantasy VII! Het revolutionaire Metal Gear Solid! Het tijdloze Resident Evil! De allereerste Grand Theft Auto! Tekken 3! R4: Ridge Racer Type 4! Stuk voor stuk games die essentieel waren voor het succes en de identiteit van de PSX. De games worden bovendien op uitstekende wijze geëmuleerd door de opensource-emulator PCSX ReARMed, en dat is best bijzonder, vooral gezien de vijandige houding die Sony voorheen jegens de emulatie-community had.

THAT'S IT

Wie echter iets verder kijkt, ziet dat de PlayStation Classic toch behoorlijk wat mist. Zo bevat ie bijvoorbeeld geen handige of leuke extra's, zoals de mogelijkheid om gameplay terug te spoe-

DEZE GAMES HADDEN OOK EEN PLAATSJE OP DE PS CLASSIC VERDIEND!

Castlevania: Symphony of the Night (1997)
De eerste Castlevania-game die het open-leveldesign van Metroid overnam. Tevens een van de mooiste 2D-games ooit gemaakt. Tijdloos.



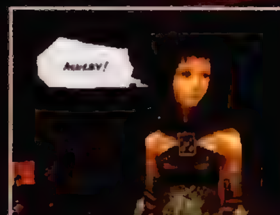
Gran Turismo (1997)
Destijds de meest realistische racesimulator die je op een console kon krijgen, zowel qua graphics als qua gameplay. Met een kleine 11 miljoen exemplaren de bestverkochte PlayStation-game ooit.



Crash Bandicoot (1996)
Vergeleken met een game als Super Mario 64 was Crash Bandicoot een zeer oppervlakkige 3D-platformer, maar dat deed niet af aan z'n aantrekkelijke gekheid, toegankelijkheid en fun.



Vagrant Story (2000)
Een van de beste JRPG's die de PlayStation rijk was. Een uniek gotisch avontuur met een verrassend grote nadruk op combat en het aanpassen van wapens.



Tomb Raider (1996)
Deze iconische franchise introduceerde sekssymbool Lara Croft en wist met z'n combinatie van actie en verkenning miljoenen gamers te fascineren. En de meesten speelden het op de PlayStation.





len (een handige functie van de Mini SNES) of keuze uit meerdere schermfilters (iets wat beide Nintendo Classic-consoles hebben). Ook is er géén online PlayStation Network-ondersteuning en zal het dus ook niet na verloop van tijd worden ondersteund met extra titels. De PlayStation Classic is dus behoorlijk basic: het is een kastje waar 20 games op staan, and that's it. Maar ook dat hoeft geen probleem te zijn.
Nee, het échte probleem van de PlayStation Classic is ... dat hij voornamelijk vol staat met games die niet aanvoelen als 'classic'. En er ontbreken ook nog eens veel games die men wél associeert met de klassieke status van de console. Aangezien er honderden, nee, dúizenden games voor de PSX zijn verschenen, is het begrijpelijk dat er enkele geweldige titels in deze compilatie ontbreken, maar ... géén Crash Bandicoot?! Crash was zo'n beetje het boegbeeld van PlayStation!

OPVULLING

Zit er echt iemand te wachten op Cool Boarders 2? En waarom geen enkele Street Fighter-game, maar wél het op z'n best matige Battle Arena Toshinden? Is er een reden dat Gran Turismo, de beste verkochte PSX-game ooit, afwezig is? Het software-aanbod van goede retroconsoles als deze moet bestaan uit iconische franchises, mascottegames, ervaringen die uniek waren voor dat platform, krachtige exclusives, verborgen pareltjes én tijdloze meesterwerken, maar de helft van de PlayStation Classic voelt aan als opvulling. De console biedt te veel meuk aan uit de eerste helft van de carrière van de PSX en voelt daarom niet aan als een mooi overzicht van het gehele oeuvre.
Dat de PlayStation Classic ook nog eens een dikke 100 euro kost, zorgt er al helemaal voor dat het niet aantrekkelijk genoeg is. De laatste nagel aan de doodkist is het besef dat het gros van de PlayStation-games de tand des tijds simpelweg niet heeft doorstaan. De 2D-games van de NES en SNES hebben iets tijdloos, zowel qua looks als qua gameplay, maar veel van de games op de PlayStation Classic zijn – voelbaar – primitieve eerste stappen in de wereld van 3D-gaming. Tja.

HEBZUCHT

Hoe het komt dat veel essentiële, tijdlozere games afwezig zijn? Dat kan aan meerdere redenen liggen. Een belangrijke is dat het maken van een overkoepelende compilatie als deze simpelweg een licentiehel is. Medewerking krijgen van third party-uitgevers is lastig en vaak ook duur. Voorbeeld: misschien wilde Square Enix te veel geld voor Tomb Raider óf wilden zij niet dat een heruitgave van een oude Tomb Raider-game de aandacht zou wegtrekken van hun nieuwste.
Een andere reden is dat Sony geen reclame wil maken voor de concurrentie. Het toevoegen van Castlevania: Symphony of the Night zou mensen bijvoorbeeld nieuwsgierig kunnen maken voor Super Smash Bros. Ultimate op de Nintendo Switch, aangezien daar erg veel Symphony of the Night-gerelateerde content in zit. Maar de belangrijkste reden is dat Sony niet wil concurreren met zichzelf: waarom bijvoorbeeld Crash Bandicoot en Spyro the Dragon op de PS Classic zetten als beide franchises onlangs PS4-remakes hebben gekregen? Sony wil graag dat je díé koopt! En zo zien we maar weer dat hebzucht roet in het eten gooit van wat een geweldig product had kunnen zijn. Klassieke fout. ✖



ALLE 20 PLAYSTATION CLASSIC-GAMES

- Battle Arena Toshinden (1995)
- Cool Boarders 2 (1997)
- Destruction Derby (1995)
- Final Fantasy VII (1997)
- Grand Theft Auto (1997)
- Intelligent Qube (1997)
- Jumping Flash (1995)
- Metal Gear Solid (1998)
- Mr. Driller (1999)
- Oddworld: Abe's Oddysee (1997)
- Rayman (1995)
- Resident Evil: Director's Cut (1996)
- Revelations: Persona (1996)
- R4: Ridge Racer Type 4 (1998)
- Super Puzzle Fighter II Turbo (1996)
- Syphon Filter (1999)
- Tekken 3 (1998)
- Tom Clancy's Rainbow Six (1998)
- Twisted Metal (1995)
- Wild Arms (1996)



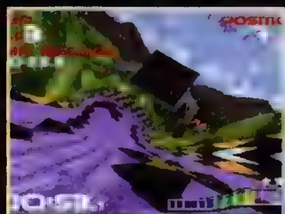
Tony Hawk's Pro Skater 2 (2000)
Dit vervolg verbeterde en perfectioneerde de gameplay van z'n voorganger en wordt door velen nog altijd gezien als de beste skategame aller tijden.



Spyro the Dragon (1998)
Crash was de onofficiële mascotte van de PlayStation, maar anders was dat zonder twijfel Spyro geweest. Zijn avontuur wist het label '3D-platformer' in elk geval écht eer aan te doen.



WipEout (1995)
PlayStations antwoord op zowel F-Zero als Mario Kart. Futuristisch racen op hoge snelheden én met wapens, ondersteund door een catchy techno-soundtrack.



Silent Hill (1999)
De survival-horrorgame die enger wist te zijn dan het bombastische Resident Evil. Silent Hill wist de limieten van de PlayStation te verkennen om enge, mistige omgevingen te creëren.



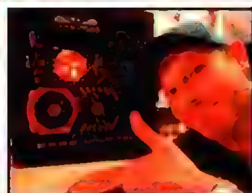
Parappa The Rapper (1996)
De eerste échte rhythm-actiongame: druk op ritmische wijze de juiste knoppen in op het juiste moment. De game ontving vorig jaar een PS4-remaster.



FLORIANS

HARDWAREHOEK

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL



In deze HardwareHoek een mooi alternatief voor het bouwen van je eigen game-pc met de Acer Predator Orion 5000. Ook spitst Florian zijn oren voor de Sennheiser GSP 550 7.1-gameheadset.

RUBRIEK HARDWAREHOEK

ACER

PREDATOR ORION 5000



HET ZELF IN ELKAAR ZETTEN VAN EEN NIEUWE PC BLIJFT VOOR EEN HOOP GAMERS TOCH WEL EEN DING, MAAR GELUKKIG BIEDEN EEN HOOP FABRIKANTEN TEGENWOORDIG MOOIE KANT-EN-KLARE DESKTOPS AAN.

Neem nu de Acer Predator Orion 5000-lijn, waarbij je kunt kiezen uit een shitload aan configuraties. Voor deze HWH heb ik kunnen stoeien met de Acer Predator Orion 5000-610 I9404-variant. Even alle specs op een rij: een Intel Core i7-8700 op 3,2 GHz (4,60 GHz Turbo), een Nvidia Geforce GTX 1060 6GB, 8 GB DDR4 2400MHz werkgeheugen, een 512 GB M.2-ssd en een 1 TB 7200 rpm-hdd, 2x usb 2.0 en 6x usb 3.0, 1x hdmi en 3x displayport.
Over het algemeen prima specs, zeker voor de gemiddelde gamer die genoegen neemt met gaming in full-hd. De combinatie van deze i7-8700 en GTX 1060 zorgt voor meer dan genoeg punch om games in 1920x1080 met een redelijk hoge refreshrate te draaien. Als je een hogere resolutie wil, zul je naar een dikkere uitvoering met een zwaardere videokaart en meer ram moeten kijken.
De case van deze Predator Orion 5000 is absoluut het vermelden waard. Acer zou weleens de sweetspot gevonden kunnen hebben als het gaat om een desktop die overduidelijk bedoeld is om mee te gamen, maar lang niet zo schreeuwerig is als bij de concurrentie. Ja, er zitten bijvoorbeeld wel ledjes in de case en fans, maar die zien er stylish uit en stralen kwaliteit uit in plaats van dat het alleen maar kermis is.
Daarnaast is deze case prima geschikt om zelf mee aan de slag te gaan, mocht je de boel willen upgraden. Er is meer dan genoeg ruimte voor extra hardware zoals hdd's, ram-modules en videokaarten, zodat je voorlopig even vooruit kunt met deze case. Zelf bouwen blijft altijd beter en goedkoper, maar met de Orion 5000 sta je in elk geval totaal niet voor lul.

PRIJS: VANAF € 1699,-

SENNHEISER

GSP 550

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

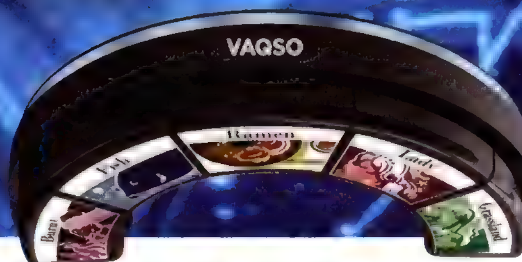
SENNHEISER STAAT BEKEND OM Z'N PRIMA HEADSETS EN DE GSP 550 IS DAAR WEDEROM EEN GEWELDIG VOORBEELD VAN. HET IS EEN 7.1 SURROUND SOUND GAMEHEADSET VOOR DE PC DIE NIET ALLEEN MEESTERLIJK KLINKT, MAAR DOOR HET STRAKKE DESIGN OOK SUPER COMFORTABEL OP JE HOOFD ZIT – ZELFS TIJDENS LANGE SPEELSESSIES.

De geluidskwaliteit is top notch dankzij de drivers met een frequentiebereik van 10 Hz tot 30 kHz. In de praktijk betekent het dat alle tonen – van extreem hoog tot extreem laag – perfect klinken, zelfs als je het volume op standje oorbloeden zet. Out of the box klinkt de headset al prima, maar hij is uiteraard volledig te customizen via de software op de pc. Wel trouwens heel fijn dat er ook al een surround-versterker in de headset zelf zit, dus de software is niet verplicht om surroundgeluid te krijgen.
Wat verder een meesterlijke feature is, zijn de open earcups die worden gebruikt. Hierdoor kun je altijd nog horen wat er om je heen gebeurt, maar blijven je oren ook lekker koel na uren spelen. Zweterige oren zijn zo goed als niet meer mogelijk – heel erg fijn!
Ook de bouwkwaliteit is uitstekend dankzij de stevige plastic componenten, een brede zachte band voor op je hoofd en een kwalitatief goede microfoon, die je zonder problemen weg kunt klappen. Eigenlijk is het alleen jammer dat de headset niet draadloos is en dat hij behoorlijk prijzig is. Desondanks een dikke aanrader!



PRIJS: € 249,-

VAQSO VR





VR is sowieso al een achtbaanrit voor je zintuigen, maar volgens fabrikant Vaqso kan je reukvermogen er ook nog wel bij!

Jawel, het bedrijf Vaqso heeft een add-on ontwikkeld die op de onderkant van de Oculus Rift en HTC Vive kan worden geklikt en op commando verschillende geuren je neus laat binnendringen. De ontwikkelaar heeft al een flinke line-up van geuren beschikbaar en heeft laten weten in de toekomst aan nog veel meer geuren te gaan werken. Nu is er bijvoorbeeld al de geur van de oceaan, vuur, hout, koffie, chocolade, benzine en zombies beschikbaar. Inderdaad: zombies ...

Het betreft nog slechts een prototype en hij is alleen beschikbaar voor developers, maar de verwachting is dat deze add-on van Vaqso in 2019 op de markt komt.

REVIEW

ECHO COMBAT

Op de E3 speelde ik al een supertoffe demo van Echo Combat, een uitbreiding op Echo Arena, en nu ik eindelijk de hele game heb gecheckt, ben ik zo mogelijk nóg enthousiaster.

Echo Combat is een team-based shooter die zich afspeelt in de ruimte, waar zwaartekracht geen rol speelt. Met drie andere spelers neem je het op tegen het andere team in twee verschillende gamemodes: Payload en Control Point. Bij Control Point gaat het simpelweg om het verdedigen van je basis, terwijl het andere team aanvalt. Payload is echter de ster van de show.

In Payload is het zaak om je eigen pakket aan de andere kant van het level te krijgen door het door de ruimte te duwen. Dat gaat veel langzamer dan je zou willen, dus moet je tactische moves maken en goed samenwerken met je team. Als je pakket te veel schade oploopt, reset je pakket naar het begin van het level en moet je opnieuw beginnen. Het idee is simpel, maar de gameplay is meesterlijk!



Niet voor beginners

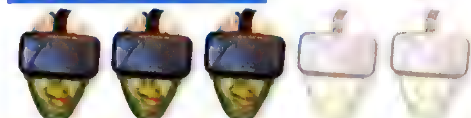
Je beweegt je door boosters in je handen te gebruiken, maar om de ervaring iets minder misselijkmakend te houden, kun je overal simpelweg je hand uitsteken en je aan iets vasthouden in het level. Zo kun je je bijvoorbeeld met je linkerhand aan iets vasthouden terwijl je met rechts aan het schieten bent. Je zult er effe aan moeten wennen, maar na een tijdje spelen wordt het heel logisch en vlieg je als een dwaas door de levels.

Echo Combat is geen game voor VR-beginners, maar als je al wat uurtjes in VR hebt doorgebracht, is het een van de tofste team-based shooters die er in VR bestaat. Echo Arena is cool, maar de Echo Combat uitbreiding maakt het een must-have voor Oculus Rift-bezitters!

SCORE:



KOTSGEHALTE:



REVIEW

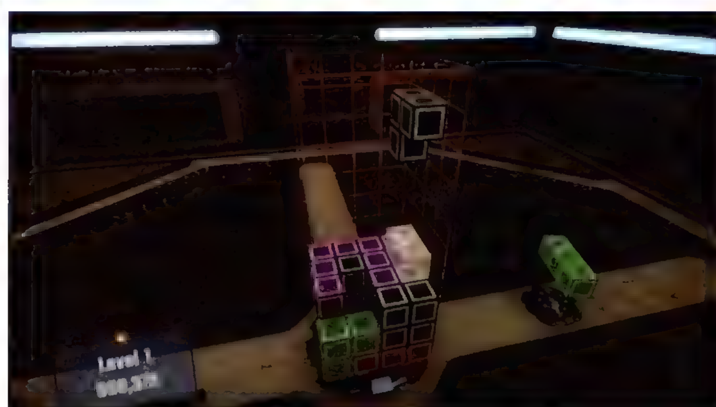
POLYCUBE VR

Tetris Effect voor de PlayStation VR is een van de allertofste nieuwe versies van de klassieker, maar PolyCube VR pusht het idee van Tetris to the limit!

PolyCube is Tetris, maar dan volledig in 3D. In de basis is het idee dan wel hetzelfde, maar PolyCube is veel uitgebreider.

Het is nog steeds zaak om de blokjes zo slim en snel mogelijk passend te maken, en als je een rij helemaal vol krijgt, verdwijnen de blokjes – net als in Tetris. Dat is in 2D al lastig, maar in 3D wordt het nog veel moeilijker.





Je moet echt regelmatig je toren van alle kanten bekijken om te zien waar ergens nog een gaatje te vinden is, en dat uiteraard onder tijdsdruk.

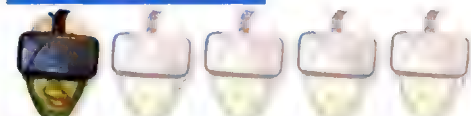
Daar komt bij dat PolyCube een aantal non-Tetris-blokjes gebruikt, zoals een enkel blokje, of twee diagonale blokjes, waardoor je jarenlange ervaring met Tetris op de proef wordt gesteld.

Het is een soort Tetris out-of-the-box, en door er deze twist aan te geven, is het concept weer fris en fruitig, hoewel het nog steeds herkenbaar is. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:




EEN ODE AAN EEN HEEL MEDIUM
SUPER SMASH
SWITCH
REVIEW
REVIEWS

BROS. ULTIMATE



GOLD AWARD

Smash Ultimate is de meest gepreviewde game die Samuel ooit heeft mogen reviewen. Toen hij z'n recensie-exemplaar ontving, had hij de game immers al meerdere uren op vijf verschillende events gespeeld. Dat hij er thuis vervolgens toch nog meer dan 50 uur in besloot te steken voordat hij deze recensie ging tikken, getuigt alleen maar van hoe absurd verliefd onze gepassioneerde Spanjaard is op deze absolute killer app voor de Switch.



Een van de weinige dingen die ik heb onthouden van de jaren dat ik Media & Cultuur heb gestudeerd, was deze uitspraak van de Canadese filosoof Marshall McLuhan: "The medium is the message." Wat dat precies inhoudt? Kort door de bocht: dat de manier waarop we een boodschap tot ons nemen misschien wel belangrijker is dan de inhoudelijke boodschap zelf. Het verklaart bijvoorbeeld waarom we in dit internettijdperk nog steeds van boeken, de radio of maandelijkse gametijdschriften genieten. En wie ervan houdt om 's avonds laat hersenloos te zappen op tv, snapt McLuhan ook wel. Het draait immers niet zozeer om wát je kijkt op tv, maar dát je kijkt – náár de tv! En ik geloof heilig in McLuhans uitspraak, want ik heb gemerkt dat het voor videogames – een interactief medium – al helemaal opgaat. Het gaat niet zozeer om wát de videogames ons laten doen, maar dát het ons dingen laat doen. Wat ons die dopamine-kick geeft, is het drukken op knopjes en dat vertaald zien worden naar vette acties.



weetje • weetje

De game bevat speciale Boss Battles die door de Spirits- en Classic-modi verspreid zijn. Je vecht hierbij onder meer tegen Dracula (Castlevania), Rathalos (Monster Hunter) en Giga Bowser.

Knopjes

Als je je dus afvraagt waarom ik een behoorlijk 'ruwe' game als Darksiders III (verderop in deze PU) een betere game kan vinden dan een uiterst gepolijst product als God of War, dan is dat vanwege McLuhan. Zeker, God of War is een prachtige en indrukwekkende 'multimediale ervaring', maar Darksiders III is een leukere videogame. Het omarmt z'n medium beter. Het gaf me meer genot als ik op knopjes drukte.

Ja, rustig maar: dit hele verhaal heeft heus iets met Super Smash Bros. Ultimate te maken. De Smash-franchise is namelijk altijd twee dingen geweest: 's werelds beste platform-fighter én de grootste viering van videogames in z'n algemeen. En de reden waarom Smash dat altijd allebei zo goed heeft kunnen doen, is omdat het als geen ander respecteert dat het een videogame is. Het zet alles op alles om jou gewoon zo leuk en zo lang mogelijk op knopjes te laten drukken, ongeacht je vaardigheden. En hoe beter je daar in bent, hoe meer het je beloont.



weetje • weetje

Het verslaan van een spirit betekent à la Pokémon dat je die spirit kunt toevoegen aan je verzameling. Zo kun je hun bonussen (zoals het negeren van elektrische velden) toevoegen aan je speelstijl.

Verslavend

En geloof me, op knopjes drukken zul je! Het vechtsysteem – dat om het uit het veld slaan van vijanden draait – behoudt de strakke, verslavende, fundamentele gameplay van Smash 4, maar bevat wij- »



zigingen die de actie sneller, intenser en vooral leuker maken. Als je bijvoorbeeld van een platform wordt gemept, zul je nu sneller door de lucht vliegen, zodat je ook weer sneller de kans krijgt om terug te keren. En de animaties van spectaculaire Final Smash-aanvallen zijn korter maar intenser, zodat het effect dodelijk blijft, maar iedereen ook weer dirèct naar de actie kan terugkeren.
Deze wijzigingen lijken aanvankelijk klein, maar ze verbeteren een tijdloze formule die voorheen al redelijk perfect leek. Gecombineerd met meer arena's dan ooit tevoren (meer dan 100!) en meer goed uitgewerkte personages dan je ooit in je leven volledig zult kunnen leren masteren (meer dan 70, waarvan er geen enkele onbruikbaar of overduidelijk slecht is!) is Smash Ultimate een ongekende prestatie op het gebied van videogames, ongeacht of je het competitief of gewoon voor de lol wil spelen.

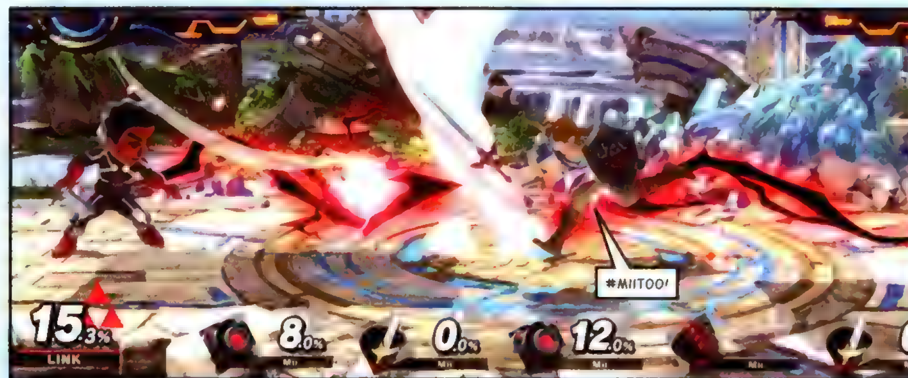
SWITCH REVIEW

Voorwaarden

Wat ik echter het meest indrukwekkend vind aan Smash Ultimate, is hoe het er met z'n nieuwe uitgebreide Spirits-modus in slaagt om casual spelers (onbewust) de beginselen van competitieve gameplay aan te leren. Aanvankelijk was ik namelijk teleurgesteld in het feit dat dit géén losstaande beat-'em-up is, zoals in Super Smash Bros. Brawl.
Nee, Spirits recyclet namelijk de arena's en speelbare personages van de hoofdgame; de gimmick is hier 'slechts' dat elk gevecht unieke voorwaarden bevat. Voorwaarden als 'de vijand begint het gevecht met een wapen', 'het level is bedekt met lava' of 'vecht tegen vijf personages en schakel alleen de hoofdvijand uit'. Dit blijkt echter een gouden zet: deze unieke regels zorgen ervoor dat je de kern-gameplay van Smash leert inzetten in immer veranderende contexten. Net als – inderdaad – in een competitief potje tegen een menselijke speler. Voorgaande Adventure-modi waren best leuk, maar maakten je géén betere speler. Spirits wél.

weetje • weetje

De leukste nieuwe multiplayer-modus? Squad Strike! Daarmee kun je met teams van drie of vijf personages tegen elkaar vechten. Het motiveert je om goed te worden met meerdere personages!



Winst

Het mooiste van dit alles is dat de unieke, uitdagende natuur van deze gevechten inherent verbonden is aan de nostalgie waar de Smash-serie om bekendstaat. De eerder genoemde gevechtsvoorwaarden komen namelijk voort uit de 'spirits': personages uit bestaande videogames. Een gevecht tegen de 'spirit' van Blanka uit Street Fighter? Dat is hier een gevecht tegen een groene Donkey Kong die het screw attack-voorwerp vastheeft, zodat ie – net als Blanka – elektrische rolaanvallen kan doen. Uiteraard speelt dit gevecht zich af in de jungle, terwijl de Blanka Theme door de speakers knalt.
Ja, het is 'gewoon' een gevecht tegen Donkey Kong, maar het vóelt als een Street Fighter-gevecht. Zelfs mijn favoriete DS-game Elite Beat Agents (een muziekgame over drie mannen in pak) werd weergegeven als een gevecht tegen drie Mii Swordfighters in (jawel) zwarte pakken.
Nooit gedacht die franchise na twaalf jaar weer eens terug te zien, maar juist dát is de kracht van Spirits: het weet aan de hand van de uitgebreide, diepgaande Smash Ultimate-gameplay een ontelbare hoeveelheid videogames te representeren. En er zijn een kleine 1300 spirits, dus tel uit je winst.

"Een event waar geen Hollywood-film, muziekalbum of New York Times bestseller aan kan tippen."

Boodschap

Dát is hoe je nostalgie koestert, verdomme: niet door simpelweg naar bekende zaken te verwijzen, maar door het daadwerkelijk te koppelen aan gameplay. Zeggen dat Ultimate dus een 'viering' is van het medium is net zo'n understatement als zeggen dat het WK een 'best leuke gebeurtenis' is in de wereld van het voetbal. Ultimate is geen viering, het is een herbevestiging van het bestaansrecht van videogames. Het is een game die je meer beloont en plezier geeft naarmate je meer van dit medium houdt, en die meekijkende non-gamers zich bijna schuldig laat voelen dat ze niet verder zijn gekomen dan af en toe een potje Candy Crush. Ja, Ultimate laat je je ongegeneerd trots voelen op je identiteit als gamer, iets wat in dit politieke klimaat zelfs bijna gezien wordt als een zwaktebod.
Ik weet dat ik nu klink als een door emotie gedreven fanboy, maar let op mijn woorden: dit is een cultureel event waar geen Hollywood-film, muziekalbum of New York Times-bestseller aan kan tippen, simpelweg omdat alleen een videogame zoiets kan flikken. Als McLuhan dus gelijk had en het medium inderdaad de boodschap is, dan is Ultimate de krachtigste, meest memorabele en meest passievolle boodschap die ik het afgelopen anderhalve decennium heb ontvangen. De ultieme videogame, dames en heren.

weetje • weetje

De game bevat meer dan 800(!) stukken videogamemuziek; je zou de game alleen al voor de soundtrack moeten kopen. Mijn favoriete compositie? De remix van Castlevania's 'Cross Your Heart', die met z'n gitaren, koortjes en volledig orkest epiek herdefinieert.



De geruchten gaan dat niet Nestlé met Bros, maar Mars inc. de volgende Super Smash gaat sponsoren. Gedacht wordt aan de naam Super Smash Snickers.



SCORE 100

Vraag me niet hoe Nintendo meer dan 35 jaar aan ervaring en liefde in één product heeft weten te stoppen, maar het is ze gelukt. Smash Ultimate is niet alleen de ultieme Smash-game, de ultieme vechtgame, de ultieme partygame én de ultieme verzameling game-nostalgie: het is de ultieme videogame!!

SAMUEL



30 uur voor de Spirits-modus. 15 uur voor de Challenges-bords. 50 uur om alle spirits te verzamelen. En de multiplayer is eeuwig houdbaar.

50+ UREN



BASICS

SORA LTD., NINTENDO, BANDAI NAMCO STUDIOS
1-8 SPELERS
OUT NOW

LEUKSTE SANDBOX-GAME VAN HET JAAR?

JUST CAUSE 4



Graddus is Just Cause-fan, al zijn er twee dingen in deze serie waar hij zich aan stoort: 1) het is vaak repetitief en 2) het verhaal is doorgaans slapper dan de pielemuis van een kerel van 100. Fikst deel 4 deze problemen?

REVIEW · XBOX ONE · PC · PS4



Check internet: gender reveal party zorgt voor extreme bosbrand en miljoenen aan schade.

Just Cause staat toch een beetje bekend als het debiele broertje van Far Cry ... Jammer, want er is veel om van te houden. De grootste werelden uit het sandbox-genre bijvoorbeeld, alsook de fantastische wingsuit en grappling hook. Je zou bijna vergeten dat er ook gewoon een verzameling auto's, boten en vliegtuigen in zit waar de gemiddelde racegame U! tegen zegt!

Death Stariaans überwapen

Maar dat slappe verhaal gekoppeld aan die repetitieve gameplay ... Het zorgt ervoor dat ik er steevast, ongeveer na een uurtje of tien spelen, helemaal klaar mee ben. Ik speel nog wel door omdat ik OCD heb enzo, maar echt genieten doe ik niet meer.

In Just Cause 4 is dat anders. Oké, het verhaal over Project Illapa, een soort Death Stariaans überwapen van de doortrapte Black Hand-organisatie, past nog steeds op de achterkant van een bierviltje, maar het wordt een stuk filmischer gebracht, met cinematografische camerahoeken en Hans Zimmer-achtige melodramatische muziek. Zelfs de stemacteurs hebben er zin in! Ik drukte de tussenfilmpjes in elk geval niet meer achteloos door, en da's een primeur voor Just Cause.

weetje • weetje

Tijdens de proloog verlies je kortstondig je wingsuit/parachute, en ik kan je vertellen: zonder deze items is Just Cause 4 ongeveer even leuk als de PU zonder artikelen van mij [breng me niet op een idee! – Ed].

OMG-momentje

De grote gameplay-vernieuwing is natuurlijk het dynamische weer, met tornado's die complete steden in puin leggen. En ik moet zeggen: de eerste keer dat ik zo'n ding tegenkwam, was wel even een OMG-momentje, hoor. Daarnaast zorgen de weer- en windeffecten voor een extra gameplay-laag, zodat alles minder snel herhalend wordt.

Ook de map is gevarieerder: in tegenstelling tot het eentonige Mediterrane tintje van deel 3 zijn er nu verschillende regio's met elk hun eigen thema. Een sneeuwgebied, een woestijn, gigantische bergkammen enzovoort. Of de map ook groter is? Misschien nét, maar er is sowieso meer land en minder water, dus de facto is er meer te doen. De dynamische frontlinies waar jouw trouwe Army of Chaos-homies het tegen de Black Hand opnemen, zorgen voor een lekker grimmig sfeertje.



'Strategisch' geplaatste benzinetanks

Just Cause staat bekend om z'n snaarstrakke controls, en deel 4 is daar geen uitzondering op. Met groot gemak switch je tussen de wingsuit en parachute, terwijl je snel een salvo raketten op een paar 'strategisch' geplaatste benzinetanks afschiet én – als de wind goed staat – zo'n nieuw fultonballonnetje op een vijand plakt. Heerlijk!

Ik heb ook het idee dat Just Cause 4 moeilijker is. In het vorige deel kon Rico letterlijk 12.000 kogels koppen voordat hij neerging, maar hier legde ik regelmatig het loodje. Wat mij betreft een verbetering, die ervoor zorgt dat je je aandacht er echt bij moet houden en niet op 20 procent hersenactiviteit wegdommelt.

> **"De grote gameplay-vernieuwing is het dynamische weer."**

Game Over

Iets minder is dat de game je bij verhaalmissies extreem bij de hand neemt en die hele open wereld waar alles kan en alles mag ineens geen fuck meer waard is. Soms kwam ik zelfs 'buiten het missiegebied' en was het Game Over. Dit is een euvel waar meer sandbox-games onder lijden (met RDR2 als meest recente voorbeeld), maar in Just Cause 4 valt het extra op, juist omdat het zo om onbegrensde vrijheid draait.

En waarom is het, als het in-game nacht is, in cutscenes ineens KLAARLICHTE DAG?! Tja, in sommige opzichten blijft Just Cause nog steeds duidelijk het debiele broertje ...

weetje • weetje

In het #MeToo-tijdperk ontkomt zelfs een machoserie als Just Cause niet aan 'sterke' vrouwelijke personages. Gelukkig voelen Black Hand-commander Gabriela Morales (een keiharde, en euh ... best wel sexy tante) en Rico's vriendinnetje Mira nergens geforceerd aan.

SCORE 85

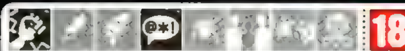
Just Cause 4 heeft geleerd van de fouten van z'n voorgangers en introduceert meer afwisseling en een sterk verhaal. Koppel dat aan de zaken die wél goed waren en je hebt niet alleen de meest explosieve, maar misschien zelfs de leukste sandbox-game van het jaar!

GRADDUS



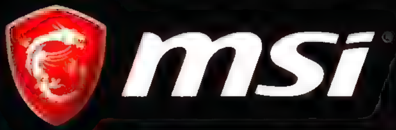
Hier kom je heel wat koude winteravonden mee door (warme ook, trouwens).

40 UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
AVALANCHE STUDIOS / SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW







GE75 Raider

BOUNDLESS VISION
FEARLESS POWER





Cooler Boost 5



8th GEN. INTEL® CORE™ i7 PROCESSOR
WINDOWS 10 HOME
GEFORCE® GTX 1060

WHERE TO BUY — MSI.COM

bol.com MediaMarkt



VUURVASTE NOSTALGIE
SPYRO REIGNITED TRILOGY

GOLD AWARD

De remastered-versies van oude games vliegen ons momenteel om de oren, maar Florian ziet een duidelijk verschil tussen games die een HD-jasje krijgen en games zoals de Spyro Reignited Trilogy, die volledig opnieuw zijn opgebouwd met de huidige technieken.



Deze Spyro Reignited Trilogy hoort duidelijk thuis in hetzelfde rijtje als de Crash Bandicoot remastered-versies, waarbij er zo min mogelijk is veranderd om de nostalgische waarde te waarborgen.
Dat zit helemaal goed in de Spyro Reignited Trilogy; ik had letterlijk flashbacks van hoe ik vroeger als klein ventje op m'n kamer zat te gamen, maar er is meer aan de hand ...

Blast from the past

Ontwikkelaar Toys For Bob heeft er namelijk voor gezorgd dat Spyro in 2018 niet voor lul staat met oldskool leveldesign, voice-acting, controls en graphics, zodat ook nieuwe spelers, die nog nooit van het paarse draakje hebben gehoord, van de games zullen genieten.
Iedereen die nieuwsgierig is naar hoe platformgames groot zijn geworden, kan ik deze trilogie van harte aanraden. Het is een blast from the past, maar wel eentje die zo goed is dat het ook vandaag de dag nog erg leuk is om te spelen.
De Spyro-games zijn zo opgebouwd dat je vanuit een hub naar andere werelden kunt reizen. De bedoeling is dat je andere draken bevrijdt, en zodra dat is gelukt, unlock je de volgende hub met nieuwe werelden. Dat geeft je het idee een grote open wereld te ontdekken, maar in werkelijkheid zijn het aan elkaar gelinkte levels. Jammer alleen dat de illusie enigszins wordt gebroken door de laadtijden tussen de werelden in. Die zijn gewoon te lang.



Oude gameplay

Het is echter ongelooflijk hoe mooi de Spyro-games er nu uitzien, en ondanks hun herkenbaarheid zijn ze eigenlijk onvergelijkbaar met de oorspronkelijke games. Ik zou ze nu eerder beschrijven als nieuwe games met oude gameplay-elementen dan als simpele remakes van oude games. En die oude gameplay-elementen zijn ook nu nog steeds verdomd leuk.



"Ik ga niet stoppen voordat ik alle Platinum Trophy's binnen heb!"

Ik vind het dan ook erg jammer dat er nog maar zo weinig van dit soort games uitkomen vandaag de dag. Ik heb er altijd hard van genoten en tijdens het spelen van deze Spyro Reignited Trilogy kreeg ik binnen no-time dat oude gevoel weer terug. Ik ga dus niet stoppen tot ik de Platinum Trophy binnen heb getrokken in alle drie de Spyro-games!

Gal spuwen

Gameplay, graphics en controls zijn dus strakgetrokken, maar toch zijn er nog wel wat puntjes om over te zeiken. Er zitten bijvoorbeeld geen subs in de game! De game is gelokaliseerd in het Nederlands, maar het is niet mogelijk om de game in het Engels te spelen met Nederlandse ondertiteling. WTF echt?!

Daarnaast ziet alles er dus top uit, maar de game had betere ondersteuning voor de PS4 Pro en Xbox One X moeten hebben. De games draaien op die consoles in 1440p, that's it. Geen checkerboard upscaling naar 4K en geen HDR-support, wat ik een vreemde keuze vind voor kleurrijke games als Spyro. Gemiste kans dus, maar verder moet iedereen die van platformgames houdt deze Spyro Reignited Trilogy in huis halen, of je de games vroeger al hebt gespeeld of niet.

weetje • weetje

De Spyro Reignited Trilogy bestaat uit drie games: Spyro the Dragon, Spyro 2: Ripto's Rage en Spyro: Year of the Dragon. Dit waren de eerste drie Spyro-games voor de PlayStation.

SCORE 90

Zullen we met de industrie afspreken dat we voortaan eerst kijken naar de Spyro Reignited Trilogy-games als we remastered versies van oude games willen uitbrengen? Vanaf nu is Spyro de standaard!

FLORIAN



Als je met Spyro door de werelden rent en alles negeert, kun je 'm in een uurtje of 30 uitspelen, maar dat is zonde. Probeer vooral te genieten!

30 UREN



BASICS

PLATFORMGAME
TOYS FOR BOB / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

SAMEN GRINDEN IN DE WASTELAND

FALLOUT 76

REVIEW
XBOX ONE | PC | PS4

Marvin is altijd een groot liefhebber van de Fallout-games geweest, ongeacht de typische bugs en gebreken. Dus als hij na het spelen van Fallout 76 terugkomt met een blik alsof hij net twee Deathclaws een Molerat heeft zien misbruiken, gaat er iets fout in Bethesda's MMORPG.



War, war never changes. Maar Fallout doet dat wel, zoveel dat Bethesda van Fallout 76 een heuse MMORPG maakte. Fallout zoals je het gewend bent, maar dan met mogelijkheden voor co-op en PvP, iets waar fans van de franchise al jaren om roepen. Toch lijkt de game tegen Bethesda's bedoelingen in gericht op een specifieke niche Fallout-fans. Van het soort dat zich weinig aantrekt van dialoogopties, goed geschreven NPC's met sidequests en het hoofdverhaal, maar zich kostelijk kan vermaken met het ontdekken van de Wasteland (alleen of met vrienden). Want nu Fallout in feite een full-fletched MMORPG is geworden, blijkt dat ook Bethesda ten prooi is gevallen aan wat de gemiddelde MMO zo dertien in een dozijn doet aanvoelen: ongeïnspireerde side-quests, ondoordachte PvP, matige communicatiemogelijkheden en grind, grind, grind ...

Almachtig Appalachia

Oké, er is wel iets dat enorm positief is aan Fallout 76, en tevens dé reden dat ik meer dan 150 uur in de drie vorige Fallout-RPG's heb gestopt: de waanzinnige speelwereld en lore die erin verwerkt is. Appalachia is de naam en het is groter en diverser dan welke Fallout-Wasteland tot nu. Afwisselende landschappen met bergen en dalen, prachtige bossen en meer soorten vijanden dan ooit maken het een indrukwekkende spelwereld. Maar juist het feit dat de wereld van Fallout 76 zo overtuigend is, legt het gebrek aan uitdagende en goed geschreven quests op pijnlijke wijze bloot. De main quest bestaat uit het schaapachtig verzamelen van zeventien holotapes omdat je questlijst dat opdraagt – euh, ze van je voormalige Overseer zijn. Die hoofdquest is een geforceerde rode draad, iets wat de speler naar alle uithoeken van de wereld stuurt, maar nauwelijks weet te motiveren. Fallout voelt nu eenmaal minder aan als Fallout als je geen invloed meer hebt op de inwoners van de Wasteland, of als jouw personage vanuit zijn verleden geen motivatie heeft om eropuit te trekken. Er zijn nog 23 anderen in dezelfde server die óók uit Vault 76 zijn komen huppelen, waarom zou ik dezelfde dingen als zij willen doen?

UPDATES

Al een week na release dropt Bethesda een atoombom van een patch, 46 GB groot. Ook in de toekomst probeert de ontwikkelaar de MMORPG 'in leven te houden' met gratis content, quality of life-upgrades en allerlei bugfixes, maar je kunt je afvragen of dat niet al te laat is. Mocht de game toch nog drastisch veranderen, dan kun je daar natuurlijk over lezen op PU.nl.

> **"Inspiratieloze quests, tergende bugs en hersenloos grindwerk maken dit de slechtste Fallout tot nu toe."**

Grinden en fetchen

Hoewel sommige verhaaltjes eromheen leuk zijn bedacht, zijn ook de sidequests niet om over naar huis te schrijven. Waar sidequests in vorige delen kleur aan de wereld gaven, doe je ze in Fallout 76 voornamelijk vanwege de XP, en niet omdat de mechanics je uitdagen of omdat het verhaal ervan zo tof is. Sidequests voltooien met andere spelers – mocht je die onverhoopt tegenkomen



– voegt daarbij weinig aan de ervaring toe; vijanden worden in dat geval alleen nog grotere kogelsponzen. Typische MMO-quests als 'vermoord X vijanden', 'haal dit object op uit die locatie' en 'begeleid deze robot' vormen een doodsteek voor de creatieve wereld van Fallout 76. Het doet me pijn om dat te moeten concluderen.
Van alle Fallout-games is dit degene waarin ik het meest gebruikmaak van fast travel en dus het minst van de wereld ontdek, en dat komt eigenlijk door twee dingen: de kans op onverwachte en interessante sidequests is nihil en de hordes aan respawnende vijanden zijn ontzettend frustrerend. Achter elk muurtje lijkt wel een groep Scorched (een soort Raiders) te wachten, en aangezien hun loot en XP belabberd zijn, loop je er na enkele uren in de Wasteland liever met een boog omheen. Moord je toch een huisje of iets dergelijks uit en begin je met looten, dan is de kans groot dat ze tegen het einde allemaal weer zijn gerespawnd.
De weinig verbeterde schietmechanieken ten opzichte van Fallout 4 maken het er nauwelijks beter op, en je resources worden door al die gevechten ook nog eens nutteloos leeggezogen – what's the point?
De vijanden voelen na enkele uren aan als grindwerk (kogels pompen tot hun health naar nul zakt), de sidequests voelen aan als grindwerk, het hoofdverhaal voelt aan als grindwerk en hetzelfde geldt helaas ook voor de dingen die uit Fallout 4 zijn overgenomen. Survivalmechanieken (drinken, eten en het bereiden ervan) zijn hetzelfde gelaten, met als enige leuke uitzondering het feit dat je nu kunt muteren (met alle bonussen van dien). Jouw C.A.M.P. kun je nu overal en nergens neerpleuren, maar genoeg resources voor een mooi en functioneel kamp verzamelen is door de gelimiteerde bagspace een bitch. Daarbij ben ik in al mijn tientallen uren in Appalachia slechts één kampje van een andere speler tegengekomen, dus ook daar hoef je het niet voor te doen.



PVP, WEG ERMEE!

Op papier klinkt het afmaken van andere spelers in een Fallout-setting erg leuk, maar de praktijk blijkt vooral frustrerend. Zo moet je PvP starten door een schot met gereduceerde damage op je tegenstander te lossen, waarna zijn schot 100 procent damage doet. Oftewel: alle PvP-gevechten zijn in het voordeel van degene die aangevallen wordt, als ze al niet uitloggen om het volledig te ontlopen. Het droppen van een atoombom op het hoofd van een andere speler zou weleens een leuk element kunnen blijken voor iedereen die andere spelers wil dwarsbomen, maar tot iemand zover in de game komt, kun je PvP beter vermijden.

Leren ze het dan nooit?

Bugs en glitches in Bethesda-games zijn inmiddels een meme geworden, maar in voorgaande Fallout-games trok ik me daar weinig van aan. Persoonlijk maakte ik (toevallig?) veel minder bugs mee dan er volgens de toetsenbordridders van het internet in zaten, maar dat gaat niet op voor Fallout 76. Nog nooit ben ik zo massaal geconfronteerd met framedrops, buggy vijanden, half geladen textures en modellen, willekeurige lichtstralen en allround frustratie. Fallout 76 is de minst geoptimaliseerde Fallout tot nu toe en dat is extra ruk voor Fallout-fans als ik. Door de muziek en uitstraling van de game krijg je namelijk wel dat heerlijke Fallout-gevoel, maar de abominabele performance rukt je daar meteen uit.
Bethesda ziet de huidige staat van Fallout 76 duidelijk als het beginpunt van wat een mooi MMO-leven moet worden, zoiets als Blizzard deed met World of Warcraft. Maar omdat de game zo onaf en buggy als hell aanvoelt, de belangrijkste RPG-elementen zijn verdwenen en het MMO-aspect kant noch wal raakt, lijkt de kans klein dat Fallout 76 een degelijke spelersbasis weet op te bouwen. ✪



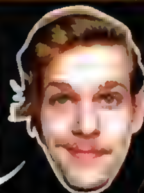




SCORE **59**

Fallout 76 wil tussen een MMO en een singleplayer-RPG in zitten, maar geen van die beide genres komt daardoor volledig tot zijn recht. Inspiratieloze quests, tergende bugs en hersenloos grindwerk maken dit de slechtste Fallout tot nu toe – daar kan het prachtige Appalachia niets aan veranderen.

MARVIN



Appalachia heeft zat om te ontdekken, dus als je gek genoeg bent om je er doorheen te grinden, kun je er zo 90 uur bij optellen.

10+ UREN

18

BASICS

RPG-MMO
BETHESDA
1-32 SPELERS
OUT NOW

MOCHT ZOEKEN JE HOBBY ZIJN

HITMAN 2

Agent 47 heeft niet alleen een kále knar, maar inmiddels ook een behoorlijk oude, aangezien we al sinds 2000 met hem rondsluipen en moorden. Wouter, wiens knar minstens zo oud en bijna net zo kaal is, onderzoekt of Hitman 2 de moeite waard is, of dat deze assassin onderhand maar beter met pensioen kan.



Als je in India iemand dood wil hebben, kun je 'm ook gewoon een stukje met de trein laten rijden ...

De Hitman-serie is door de jaren heen eigenlijk een eigen genre gebleven en heeft zich eigenwijs aan z'n eigen uniekheid gehouden. Zo bevatten de games stealth, maar ik zou ze zeker geen stealth-games willen noemen. Hitman biedt in beperkte, gedoseerde mate actie en het gezichtspunt is thirdperson, maar '3D actionadventure' dekt de lading absoluut niet. De hoofdrolspeler van de Hitman-serie – Agent 47 – is een huurmoordenaar, maar om de games nou 'huurmoordenaar-simulators' te noemen ... Dat is ten eerste marketingtechnisch niet zo verstandig en ten tweede is Hitman ook weer niet zó realistisch. Als ik Hitman per se in een hokje zou willen duwen (en dat wil ik, anders had ik deze alinea niet geschreven), dan zou ik het een puzzel/explorer-game noemen, waarbij de nadruk ligt op zoeken. In het geval van Hitman 2 misschien wel een beetje te veel zelfs.

Hitman 1,47

Als je de vorige Hitman hebt gespeeld, dan weet je precies wat je van Hitman 2 kunt verwachten, helemaal als je de Definitive Edition vorig jaar hebt opgepikt. In 2016 bracht IO Interactive op episodische wijze zes verschillende levels uit, deze keer krijg je er zeven (nou ja, eentje mag niet echt een volledige locatie worden genoemd), maar dan meteen – whoppa! – in één keer gelanceerd. Zoals we gewend zijn van onze games! Maar verder zijn de menu's zo goed als identiek en je kunt zelfs de missies uit Hitman nog een keer spelen, mocht je die al in je bezit hebben. Die zijn trouwens wel even aangepast door IO in het zogeheten Legacy Pack, waarbij ze bijvoorbeeld de moeite hebben genomen gastrollen te geven aan characters in Hitman 2, om alles tot een mooi geheel te maken. Mooie moeite, noem ik dat. Ook zijn hier de minieme gameplay-veranderingen van Hitman 2 in verwerkt, zoals het feit dat NPC's je nu via spiegels kunnen zien aankomen, of dat sommige baddies je gezicht kunnen herkennen. Van dat laatste heb ik overigens amper iets gemerkt, dus vergeet dat gewoon. De meest interessante aanpassing van dit deel is nog wel de picture-in-picture-optie, waarmee meldingen worden verduidelijkt. Welk lichaam dat je waar gedumpt hebt door wie gevonden wordt bijvoorbeeld, of welke NPC in de afleiding trapt die Agent 47 in werking heeft gezet. Erg handig en logisch!

> **"Sowieso zat ik vlak voordat ik iemand afmaakte soms echt met kromme tenen van de spanning."**

Zoeksimulator

De singleplayer van Hitman 2 is dus zeer vergelijkbaar met de levels van het vorige deel, hoewel ze deze keer (als we IO Interactive mogen geloven) wel iets groter zijn. Ik zou best willen zeggen dat ik dat kan bevestigen, maar dat is niet helemaal waar. Het is namelijk zo dat de missies in Hitman grofweg zijn verdeeld in drie gedeeltes: exploreren, plannen en executie. Dat klinkt allemaal heel cool, maar in feite komt het erop neer dat je in de eerste playthrough op zoek gaat naar mensen die belangrijke dingen aan het overleggen zijn (exploratie), waarmee een Story Mission wordt ontgrendeld. Vervolgens



volg je de aanwijzingen die deze verhalende missies je geven (plannen), om vervolgens tot de kill over te gaan (executie). Een simpel voorbeeld: vermom jezelf als een kapper om iemand de keel door te snijden. Feit is dat je elke keer wel ergens naar op zoek moet, en dat is in Hitman 2 een beetje in onbalans, heb ik het gevoel. In Santa Fortuna, het hoofdkwartier van een drugskartel, kon ik de fucking lijm nergens vinden. In het pittoreske Amerikaanse wijkje Whittleton Creek heb ik me het leplazarus gezocht naar niet één dosis rattengif, maar twee! Die laatste locatie was sowieso niet best, want alles hing zo'n beetje van een zoektocht af. Had ik eindelijk een breekijzer gevonden, dan had ik weer een fles propaangas nodig. ZUCHT!!! Dus ja, het zou kunnen dat de locaties groter zijn in Hitman 2, want de exploratiefases duurden wel heel lang ... maar dat kwam vooral door dat ellendige gezoek!


Hitman heeft 'm gevonden! En hij hoefde slecht 11 van de 26 Miljoenenjacht-missen te doden voor hij het winnende koffertje had.

Batshit-normie

Nou ben je gelukkig niet alleen maar aan het zoeken in Hitman 2, want vooral in Mumbai en Miami verloopt alles een stuk soepeler. Misschien is Mumbai zelfs weer een beetje té makkelijk, aangezien je het werk daar (vrij letterlijk) voor je kunt laten doen, maar gelukkig is dat maar één manier om de klus te klaren. Hitman 2 is nog steeds een game waarin meerdere playthroughs zeer aanlokkelijk zijn, al is het maar om alle story missions te voltooien, wat er altijd minstens drie per locatie zijn. Het verhaal is op die manier dan ook wat meer door de missies heen verweven dan in de vorige Hitman, maar als je kijkt naar bijvoorbeeld het batshit-crazy Hitman: Absolution, dan valt het vies tegen. Dat komt vooral door de crappy cinematics: het zijn in feite plaatjes waarbij sommige elementen bewegen (zoals de druppels die over een raam lopen), iets dat je makkelijk een stijlkeuze kunt noemen, maar in feite gewoon geld- en tijdbesparend is. Het is best een stoer verhaal hoor, daar niet van, maar de cutscenes komen echt antiek over, aangezien er gebruikgemaakt wordt van een techniek die ik al sinds de vroege jaren 2000 niet meer heb gezien in een AAA-game. Ik bekeek net even de filmpjes in de 2016-Hitman, en toen moest ik best even slikken: dit is echt een flinke achteruitgang, hoor ...

Meer dan frustratie

Hoewel Hitman er qua techniek of verhaalvertelling als serie niet bepaald op is vooruitgegaan, heb ik heus meer emoties gevoeld dan alleen frustratie tijdens de vele en veel te lange zoekpartijen. Het verkennen van de enorme locaties is heerlijk, bijna rustgevend, vooral in het enorme Himmelstein-landgoed in Oostenrijk en het racecircuit in Miami (en met uitzondering van Whittleton Creek, wat ik echt met afstand het minst boeiende level vind). Er zijn weer enorm creatieve manieren om je targets om te leggen, waarbij ik van sommige echt hardop moest lachen. Sowieso zat ik vlak voordat ik iemand afmaakte soms echt met kromme tenen van de spanning.

Maar ik ben bang dat er met dit deel amper nieuwe zieltjes gewonnen worden, want als je Hitman niet vet vindt, dan gaat Hitman 2 daar niets aan veranderen. Ben je geen explorerende puzzelaar? Tatoeëer dan nog maar effe geen streepjescode in je nek ... ✪



SAMEN HUURMOORDENAREN

Hitman 2 heeft multiplayer! Dat is misschien wel het voornaamste verschil met het eerste seizoen, want zowel de Sniper Assassin- als de Ghost-modi zijn leuke toevoegingen. Die eerste is alleen voor als je 'm ge-pre-orderd hebt, dus die is vergeetbaar, maar Ghost is breder interessant. Dit is pure, competitieve MP, waarmee het dus niet per se mijn dingetje is, maar ik kan me voorstellen dat het Hitman-puristen redelijk wild gaat maken. Je gaat in Ghost namelijk gelijktijdig met je tegenstander achter een stel doelwitten aan, waarbij je de ander natuurlijk te snel af moet zijn, terwijl hij of zij te zien is als een nóg wittere versie van Agent 47 – iets dat inderdaad een beetje spookachtig is. Spannend en ideaal voor iedereen die denkt écht goed te zijn in Hitman. Bewijs het maar!


Die neiging heb ik ook als mensen op de trap niet rechts gaan lopen als je er langs wil.

SCORE 75

Hitman 2 is in grote lijnen een herhalingsoefening van z'n voorganger, met wat kleine verbeterpunten en extra's, maar weet de serie over het algemeen niet naar een hoger vlak te tillen, is iets minder in balans en lijkt wat goedkoop afgewerkt.

WOUTER



Als je Hitman 2 als een normie speelt, dan ben je er niet meer dan 20 uur mee bezig. Maar ga je los? Wie weet waar het dan eindigt!

16 UREN



18

BASICS

PUZZEL-EXPLORER
IO INTERACTIVE / WARNER BROS.
1-2 SPELERS
OUT NOW

WAT EEN MOORDWIJF!

DARKSIDERS III

Toen THQ in 2012 failliet ging, leek het gedaan met de veelbelovende Darksiders-franchise. Gelukkig werden de rechten opgekocht door Nordic Games en werd een derde deel beloofd. Zes jaar later is het dan eindelijk zover, en onze hack & slash-specialist Samuel is er dan ook érg blij mee.



Het Einde der Tijden is te vroeg gestart, wat de balans tussen hemel, hel en aarde compleet verstoort. In Darksiders kreeg War (een van de Vier Ruiters van de Apocalyps) hier de schuld van, waarop hij zich door legioenen engelen en demonen moest hakken om de waarheid te achterhalen, en in deel 2 probeerde Death de naam van zijn broer War te zuiveren en het menselijke ras te redden. Darksiders III speelt in hetzelfde tijdsgewricht en draait volledig om de vrouwelijke ruiter Fury. Het ontketenen van de Apocalyps heeft er namelijk ook voor gezorgd dat de Zeven Dodelijke Zonden naar de aarde gekomen zijn, en het is aan Fury om hen op te sporen, te verslaan en 'de balans weer enigszins te herstellen'.

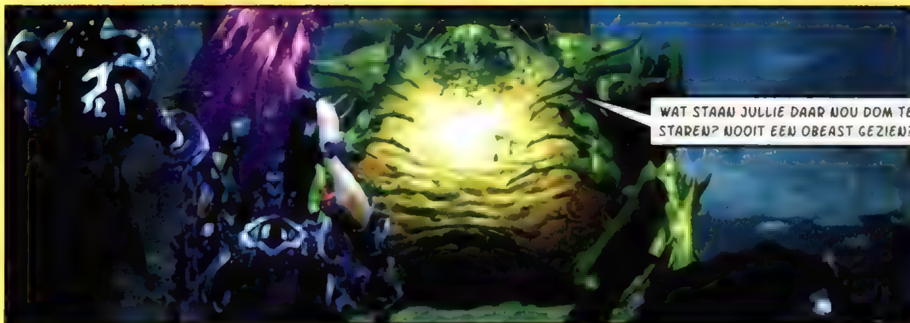
Souplesse

Nieuw aan dit deel is dat Fury niet alleen vecht met een zweep, maar ook een stuk leniger en wendbaarder is dan haar twee broers. Dit komt in de combat vooral terug in de manier waarop ze vijandelijke aanvallen kan ontwijken; met sierlijke flikflaks kan ze zich, mits goed getimed, door aanvallen heen manoeuvreren én vernietigende tegenaanvallen inzetten. Maar ook tijdens het bewegen door de speelwereld is haar souplesse goed zichtbaar: ze rent, springt en slingert met een aangename wendbaarheid, en alle magische krachten die zij tijdens haar avontuur vergaart versterken dat alleen maar. Fury is een expert in platformen, en dat is maar goed ook, want de speelwereld van Darksiders III is één grote met zichzelf verbonden open wereld, waarbij het vinden van de juiste route en het overwinnen van omgevingsobstakels minstens zo belangrijk is als het slachten van de groteske Dodelijke Zonden.

Patch

Technisch is er wel behoorlijk wat mis met Darksiders III. Hoewel ik de game speelde op een PlayStation 4 Pro werd ik constant geteisterd door framedrops, stotterend geluid en textures die soms niet (of te laat) werden ingeladen. En halverwege de game werd er een overwinnings-cutscene getriggerd terwijl ik halverwege de boss battle dik het loodje had gelegd, waarna mijn PS4 vastliep. Toen ik de game vervolgens herstartte, kwam ik ondanks tig pogingen niet verder dan het titelscherm. Als ik dus geen back-up van m'n save file uit de cloud had kunnen trekken, was ik zo'n twaalf uur speeltijd kwijtgeraakt! En dan zijn er nog de laadtijden. O man, de laadtijden; je zit soms zomaar een halve minuut naar een zwart scherm te kijken waar je tips krijgt als 'ontwijk om geen schade te krijgen'. Thanks! Wellicht dat de game als een zonnetje loopt op pc, maar op consoles heeft deze game echt nog wel een flinke patch nodig.

"Ik voelde de jeuk om het daarna allemaal opnieuw te doen."



Opnieuw

Ja, die poetsbeurt had Darksiders III echt nog even moeten krijgen. Bovendien bevat het net zo veel originele en verrassende ideeën als een nagemaakt schilderij van Jackson Pollock: de game is een God of War-kloon met een scheutje Dark Souls, een snufje Zelda en een mespuntje Bayonetta, en het is héél zichtbaar waar en hoe die ingrediënten zijn gejat. Maar het eindproduct heeft een bijzondere aantrekkingskracht, waardoor je non-stop blijft spelen tot je de 7 Dodelijke Zonden eindelijk geslacht hebt. Toen ik in de laatste paar uur van mijn playthrough de hele speelwereld afging om met alle verzamelde krachten geheime gebieden te betreden waar ik eerder niet in kon, betrapte ik mezelf erop dat ik keihard aan het genieten was. Naadloos sprong, wall-jumpte, zweefde, klauterde, rolde en zwom ik door de krochten van een post-apocalyptische wereld die complexer ontworpen was dan ik in eerste instantie dacht, en plots voelde ik de jeuk om het daarna allemaal opnieuw te doen, op een hogere moeilijkheidsgraad. En dat voel ik tegenwoordig niet vaak meer bij games.

SCORE 81

Darksiders III is wat ruw, vooral op technisch gebied, maar inhoudelijk is het een verrassend toffe action-adventure die lekkere hack & slash-combat naadloos weet te combineren met een interessante semi-open wereld.

SAMUEL



Een uurtje of 20. Zonder vet. Precies goed. En dan weer opnieuw beginnen!

20 UREN



BASICS

HACK & SLASH
GUNFIRE GAMES / THQ NORDIC
1 SPELER
OUT NOW

HET ULTIEME YES!-GEVOEL

POKÉMON LET'S GO PIKACHU / EEVEE

GOLD AWARD

SWITCH REVIEW

Pokémon Let's Go is een nieuwe lijn in de Pokémon-franchise, en die is speciaal gemaakt voor de nieuwkomers in het Pokémon-universum. Zou deze game desondanks een oude en ervaren Pokémon-speler als onze Jurjen kunnen bekoren?



De burgemeester van Cerulean City had de demonstranten tegen Zwarte Piet uiteindelijk toestemming gegeven te demonstreren ergens in een afgelegen bos, zo'n kleine maand na de intocht.

'Yes!' roep ik als de Poké Ball zich na enkele trillingen sluit. Een Kangaskhan gevangen, al met mijn eerste worp. Extra ervaringspunten erbij voor het feit dat mijn geworpen bal mooi in het krimpende cirkeltje landde. Zowel mijn Pikachu als mijn Machop stijgen daardoor een level. 'Yes!' roep ik nog een keer.

> **weetje • weetje**
> *Het koppelen van je Switch-game met Pokémon Go op je telefoon werkt eenvoudig: ga in beide games naar de opties, en kies voor koppeling maken. De Pokémon die je met je mobieltje ving, verschijnen in een park, waar je ze kunt vangen om aan je collectie in de Switch-game toe te voegen.*

Dan zie ik mezelf zitten. Een halve bejaarde, gescheiden, ongeschoren, 48 jaar oud. Alleen thuis, met een Poké Ball in zijn hand. 'Yes!' roepend. Het kan me niks verdommen. Ik word gewoon blij van deze game.

Die Pika is ook al zo'n schatje. Stroommuis, heb ik mijn speciale exemplaar genoemd. Hij loopt de hele tijd achter me aan, snuffelt in mijn omgeving naar verborgen voorwerpen. Of hij zit op mijn schouder, als ik een andere Pokémon van mijn Party uit zijn bal heb gehaald. Dat kan niet bij elke Pokémon, maar wel bij mijn Persian of Charizard, die ik kan berijden om me sneller door de Kanto-regio te verplaatsen. Inderdaad, de Kanto-regio. Want even voor de Geodudes die het afgelopen jaar onder een rots hebben geleefd: deze Let's Go is een remake van het allereerste Pokémon-RPG-avontuur ooit. Maar dan dus de gele versie, waarin Pikachu ook al weigerde in een bal te gaan.

Dierbare herinneringen

Dat dit een remake is van het allereerste RPG-avontuur ooit, heeft vele voordelen. Allereerst zijn de wereld en de uitdagingen daarin deze keer weer vertrouwd, overzichtelijk en beperkt. Ik hoef godzijdank geen achthonderdnogwat Pokémon te verzamelen; met 151 stuks ben ik al klaar. Dat lijkt me te doen. Ik hoef me ook niet te ergeren aan de vergezochte of juist voorspelbare vormen van nieuwe Pokémon en hun rare namen: ik ga gewoon op zoek naar Vulpix, Hitmonlee en Articuno, voed mijn schattige Squirtle op tot stoere Blastoise en probeer uit te vogelen hoe ik zo snel mogelijk mijn Eevees in Vaporeons, Jolteons en Flareons verander. Tja, die eerste 151, dat zijn toch de Pokémon waar ik mijn meest dierbare herinneringen aan heb. En ook op andere punten is Let's Go een feest der nostalgische ontmoetingen.

"Daar zit ik dan, ongeschoren, 48 jaar oud, alleen thuis, met een Poké Ball in m'n hand."



In de Pewter City Gym word ik opgewacht door de goeie ouwe Brock, met zijn Geodudes en Onyx. In Cerulean City tref ik de mooie Misty met haar, euh, 'bijzondere' Water-Pokémon, Starmie en Psyduck. En uiteraard krijg ik ook al snel te maken met Team Rocket. Jesse! James!

Daar wordt iedereen die is groot geworden met de oude Pokémon-filmpjes en -games toch blij van?

Uitbundig gekleurd

Uiteraard zijn er ook wel wat veranderingen doorgevoerd om het twintig jaar oude avontuur weer helemaal van deze tijd te maken.

Om te beginnen de graphics. Op sommige punten is ervoor gekozen de graphics van de originele Game Boy-versies aan te houden, zoals in de

Pokédex en het inventaris, waarin je dus kartelige sprites van je Pokémon en voorwerpen te zien krijgt. Maar als je zo'n Pokémon kiest om nader te bekijken, verschijnt hij in zijn fraaie 3D-vorm, net als tijdens de (deels) geanimeerde turn-based gevechten tegen andere trainers. Ze hebben er nog nooit zo fraai uitgezien, net als de Kanto-regio zelf. Het geeft toch wel iets extra's om dit Pokémon-feest zo knisperend strak en uitbundig gekleurd op het grote scherm van mijn tv te mogen beleven, waarbij zeker ook de door een orkest ingespeelde muziek de ervaring een niveau hoger tilt.

Ik kies in het pauzemenu voor PLAY WITH STROOMMUIS, zie mijn Pika beeldvullend groot verschijnen, aai hem over zijn bol en voer hem bessen, zodat hij blij wordt, en ik nog blijer.

Vangen

Het blij maken van Pikachu (die je net als je trainer-personage trouwens ook kunt aankleden met in-game items) heeft daadwerkelijk invloed op de game: een blije Pikachu kan bijvoorbeeld kwalen als POISON van zich afschudden of opeens een supersterke move uitvoeren. En er zijn nog veel meer kleine of minder kleine veranderingen en toevoegingen in de gameplay. De belangrijkste schuilen in de manier waarop je deze keer Pokémon vangt.

Zoals je al had begrepen, is de manier van Pokémon vangen nu geïnspireerd door Pokémon Go. Na een botsing met een Pokémon zie je dat beest levensgroot tegenover je staan en moet je met een zwieper van het Poké Ball-accessoire of je Joy-Con een Poké Ball tegen hem aan gooien. Daarbij moet je rekening houden met de (krimpende) cirkels rondom de Pokémon, de manier waarop hij beweegt of zich verweert, zijn relatieve kracht (misschien moet je hem eerst een Berry voeren, of het eens met een Ultra Ball proberen) en uiteraard de manier waarop je de zwieper maakt.

Eerlijk gezegd zag ik aanvankelijk een beetje op tegen die bewegingsbesturing, maar uiteindelijk vind ik het een van de leukste dingen om te doen in de game. Ook omdat deze manier van Pokémon vangen met een beetje handigheid heel veel XP kan opleveren. En het 'Yes!'-gevoel bij een geslaagde vangst is gewoon heel groot.



VERSCHILLENDE MANIEREN OM TE SPELEN

Ik speelde de game grotendeels op tv, met een enkele Joy-Con-controller (de enige reguliere controller die werkt, dus laat je Pro-controller maar liggen) en soms met het Poké Ball-accessoire. Dat accessoire vond ik ook echt wel iets toevoegen aan de ervaring, maar niet genoeg om daar vijftig euro extra voor te betalen. Soms speelde een van mijn kids even mee met een tweede controller, waarbij we onze ballen tegelijk konden werpen voor een grotere kans op een vangst en meer ervaringspunten. Af en toe speelde ik de game in handheldstijl, waarbij ik mijn Poké Balls niet met een zwieper van de controller wierp, maar met een druk op de knop. Geeft toch wat minder een 'Yes!'-gevoel.



Zichtbaar

De beste vernieuwing ten opzichte van het origineel en alle andere Pokémon-RPG-avonturen? Dat je de Pokémon in de buitenwereld kunt zien! Je rent, rijdt of vliegt door de wereld, passeert achteloos de Pidgey's en Ratatta's, maar dan – verdomd, daar zit een Kadabra! Die heb je nog niet! Dus daar wil je je reis wel voor onderbreken! Het is zóóó veel beter dan tijdens het heen en weer rennen tussen al die stadjes en steeds weer worden besprongen door onzichtbare kut-Pokémon die je nauwelijks meer opleveren dan tijdverlies.

Door de Pokémon gewoon zichtbaar in de omgeving te plaatsen krijg je veel meer het gevoel in zo'n mysterieuze wereld vol Pokémon te leven, en daarnaast de keuzevrijheid om bepaalde confrontaties wel of niet aan te gaan. Wat mij betreft mogen ze die zichtbaarheid van Pokémon doorvoeren in de échte hardcore Pokémon-RPG die eind 2019 verschijnt.

Stapje terug

Jazeker, ik noem de hardcore Pokémon-RPG die eind 2019 verschijnt de échte Pokémon-RPG, omdat Pokémon Let's Go meer als een spin-off van die hoofdlijn in het Pokémon-universum aanvoelt. Hoe je het ook wendt of keert, het is in bepaalde opzichten wel een stapje terug, met veel minder Pokémon dan de hoofdlijn inmiddels heeft, een kleinere wereld en toegankelijke, maar daardoor ook wat beperktere gameplay. Allemaal dingen die ik voor de goede orde even wil noemen, maar mij eigenlijk dus juist erg goed zijn bevallen.

Als ik mezelf in de analyserende stand zet, zal ik vast nog wat dingen kunnen vinden om over te mopperen, maar mijn gevoel zegt alleen maar blij, blij, blij, mag ik nu weer verder, en zeer regelmatig 'Yes!'.



SCORE **92**

Een heerlijke nieuwe manier om het fenomeen Pokémon te beleven, met veel van de beste aspecten uit de andere Pokémon-games. Misschien een beetje te beperkt en makkelijk voor de zuurste fans, maar ik word er blij van.

JURJEN



Na een krappe veertig uur zijn de Elite Four verslagen, maar dan moet je je Pokédex nog completeren.

40 UREN



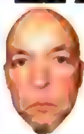
BASICS

RPG
GAME FREAK / NINTENDO
1-2 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT WE ER AL 25 JAAR GEEN GENOEG VAN KRIJGEN

EEN LAUWE KERMIS



Carnival Games roept herinneringen op aan het Wii-tijdperk. Toen verschenen ze om de haverklap: verzamelingen **vrolijk gekleurde minigames voor het hele gezin** waar iedereen aan kon meedoen dankzij de simpele bewegingsbesturing.

Zo'n game is Carnival Games dus ook, al kun je alle twintig minigames niet alleen met bewegingsbesturing, maar ook met stick en A-knop besturen. Het betreft allemaal **erg simpele spelletjes, lichtjes gebaseerd op kermisattracties**, waarin je bijvoorbeeld ringen om paaltjes moet werpen, of ballen in gaten, of ballen tegen clownskoppen. Er zijn ook spelletjes die je niet zo snel op een kermis zou verwachten, zoals een race waarin je drones door een futuristische tunnel stuurt en eentje waarin je koeken moet opvangen en naar de overkant van een hindernisbaan moet vervoeren. Mijn favoriet is het spelletje waarin je met een ballon zo hoog mogelijk moet vliegen om punten te verdienen, maar je ook andere spelers van onderaf kunt lekprikken dankzij de punten boven op je ballon.





Melige lol die eigenlijk alleen met andere spelers tot zijn recht komt. Dus inderdaad, dit is er weer eentje voor het hele gezin. Of beter nog: om samen met vrienden te spelen als je beneveld uit de kroeg komt! Als ervaringsdeskundige kan ik wat dat betreft de spelletjes Varkensrace en Kosmisch Kegelen van harte aanbevelen.

OORDEEL

Eigenlijk alleen maar leuk als je met een stel vrienden speelt ... met een paar Fristi's achter de kiezen.

EVEN IETS ANDERS DAN BLIJE KLEURTJES



Titel: **Diablo III: Eternal Collection**
Platform: Switch
Prijs: € 59,99

De Switch is populair. Niet alleen bij gamers, ook bij ontwikkelaars. Veel ontwikkelaars die zelden of nooit iets op Nintendo-consoles uitbrachten, porten nu hun oude hits naar de Switch, waardoor het publiek die óók in handheldstijl kan beleven. En zo kunnen Switch-bezitters, naast de kleurrijke toppers van Nintendo, nu ook **stoere games als Skyrim, Wolfenstein II, Doom, L.A. Noire, Dark Souls en Diablo III** spelen. Omdat het niet alleen stoere, maar ook oude games betreft, blijft het mantra 'je koopt een Nintendo-console voor de Mario's, Kirby's, Zelda's en andere Nintendo-games' wat mij betreft overeind. Maar er valt voor de Nintendo-gamer dus meer te beleven, deze generatie.

Voor de typische Nintendo-gamer die nog nooit klikkend met muis of controllerknoppen iets in het Diablo-universum heeft beleefd, zal ik een poging doen om uit te leggen wat hier zo leuk aan is. Wie alleen een filmpje kijkt zal dit namelijk niet snel begrijpen. Want wat zie je, vanuit dat kenmerkende top-down aanzicht? Een heleboel poppetjes die op elkaar in hakken in een chaos van gekleurde wolken, explosies, lichtflitsen en projectielen. Als je iets langer en beter kijkt, zie je dat het eigenlijk één of meerdere helden zijn, die met hun wapens en magie de ene na de andere groep demonische wezens afslachten.
Dat is dan ook waar de game om draait. Maar wie Diablo III sinds de lancering in 2012 weleens heeft gespeeld, weet **dat er wel wat meer bij komt kijken.**



Om te beginnen zit er best wat verhaal in de game. Geen eindeloze lappen tekst, maar verhalen die via gesprekjes met NPC's en gevonden (dag)boeken (die hardop worden voorgelezen terwijl je weer verder gaat met hakken) de achtergronden van het hakwerk schetsen en richting geven aan je tripjes door de helse gangenstelsels. Die omgevingen lijken wellicht wat monotoon, maar zitten **vol nuances, sfeervolle, lekker duistere en occulte elementen, breekbare objecten en valstrikken** die je kunt gebruiken om groepen vijanden in één klap uit te schakelen. Dat laatste wordt beloond met extra ervaringspunten, net als het vormen van slachtpartijen door zonder te lange pauzes ertussen enorme aantallen vijanden te killen. Andere beloningen voor je hakwerk zijn goudstukken en schier eindeloos veel en gevarieerde uitrustingstukken en wapens, die je wanneer je maar

GEEN SMASH





Prijs: Sega Heroes
Platform: Mobile
Prijs: Free-to-play

Terwijl alle grote en minder grote Nintendo-helden zich verzamelden voor de ultieme Smash-game, kwamen alle grote en minder grote Sega-helden bijeen in Sega Heroes. Deze keer niet om te vechten of te racen maar euh, voor **een mix van turn-based-gevechten en een match-3-puzzelgame.**

Dat puzzelen doe je in de onderste helft van het scherm en werkt ongeveer net als het 18 jaar geleden werkte in Bejeweled, of 6 jaar geleden in Candy Crush. Alleen staan er deze keer Sega-helden en schurken tegenover elkaar op de bovenste helft van het scherm, waar bijvoorbeeld de 'groene' held een actie uitvoert als je een rijtje groene edelstenen hebt verwijderd, zoals de rode dat doet bij het verwijderen van een rood rijtje. En zo krijgt de puzzelactie dan toch weer een leuke, turn-based-gevechten-dimensie. Tel daarbij op de mogelijkheden om kettingreacties te veroorzaken, vijanden te tikken om die als doelwitten te kiezen en speciale aanvallen op ze los te laten, en **voordat je het weet loop je net als ik een milde verslaving op.**

Leuk ook dat je de game niet met Sonic begint, maar met wat obscuurdere personages als Blaze uit Streets of Rage en Death Adder uit Golden Axe. Al zal de reden daarvoor vooral schuilen in de mogelijkheid om Sonic tegen betaling van € 5,49 aan je team toe te voegen. Maar goed, dat soort lichtelijk opdringerige betaalopties zijn natuurlijk standaard in free-to-play-games. En **ook zonder ooit een cent te betalen valt er genoeg te genieten** en vrij te spelen in dit alleraardigste spelletje. Al moet je natuurlijk niets van het kaliber Super Smash Bros. Ultimate verwachten.

OORDEEL
Alleraardigst.



wilt aan je personage kunt toewijzen om vervolgens nog bruter en effectiever verder te hakken. En dat voelt steeds lekkerder!

Het is niet iets voor de gemiddelde Kirby- of Mario Party-speler, maar wil je als Zelda-fan weleens een ander soort avontuur, kerkers en een in vermogens groeiende held beleven, dan kan ik Diablo III **met duivels genoegen aanbevelen.**

SCORE:



EEN ODE AAN ROLLCAGE



Een hoop PlayStation-toppers van vroeger hebben inmiddels een heruitgave of zelfs een remake gekregen, maar Rollcage zal dat waarschijnlijk nooit overkomen, aangezien de toenmalige uitgever Psygnosis allang niet meer bestaat. Gelukkig is daar Grip: Combat Racing, **een soort spirituele opvolger!**



Titel: Grip: Combat Racing
Platform: PS4, Xbox One, pc
Prijs: € 35,-

Grip is net als Rollcage een arcaderacer waarbij snelheid vooropstaat. Er worden belachelijke snelheden van boven de 1000 km/u gehaald en dat is niet alleen spectaculair, maar ook functioneel. Door de snelheid kun je namelijk op muren of zelfs het plafond rijden! De camera draait in dat geval met je mee, waardoor je van gekkigheid af en toe niet meer weet wat boven of onder is. **Voeg daar nog boostpads en wapens aan toe en de chaos is compleet.**
Deze game heeft dan ook verdomd weinig te maken met serieus racen, maar vermakelijk is het wel. De Career Mode is lekker uitgebreid met een hoop verschillende events en daarnaast zijn er ook nog de standaard andere modes, zoals single races en multiplayer beschikbaar. Verder zijn er nog behoorlijk uitgebreide mogelijkheden wat betreft het customizen van je voertuigen. Content genoeg dus!

In maart 1999 werd Rollcage in de PU beloond met een prachtige 94, maar hoewel Grip zeker vermakelijk is, komt het niet in de buurt van het niveau van Rollcage. Dat heeft vooral te maken met het leveldesign. Ik kan me herinneren dat het in Rollcage ging om het vinden van de 'flow' in de tracks. Als je die te pakken had, vloog je werkelijk via alle wanden over de tracks en leek het haast of je met je auto on track een achtbaanrit beleefde. Dat is in Grip helaas veel minder het geval: de focus ligt hier op de combat en zoiets als op het plafond rijden om je tegenstanders te ontwijken, is meer een extra optie. Op zich prima, maar de AI is oldskool met vreselijke rubber-banding (catch-up) **en reken maar dat je regelmatig nét voor de finish nog effe voor je flikker wordt geschoten.**
Grip: Combat Racing is geinig voor een weekendje, maar helaas geen instant klassieker als Rollcage.

SCORE:



MAGERE OOGST



Titel: Farming Simulator 19
Platform: PS4, Xbox One, pc
Prijs: € 34,99



'*Als ik later groot ben, word ik boer*', zei niemand ooit. Toch is Farming Simulator al dik tien jaar een succes. En ik moet zeggen: **er zijn maar weinig games met zo'n rustgevend concept als Giants Softwares boerderijserie!** Op je dooie akkertje je akkertje omploegen, dat daarna hopelijk niet meer dood is. [Laat de woordgrappen maar aan mij over - Ed].

Farming Simulator 19 kent flink wat nieuwigheden. Een grafische update, bijvoorbeeld, alsook paardrijden en de groengele boerderijmachines van de Amerikaanse gigant John Deere (de Ferrari op tractorgebied, zo heb ik me laten vertellen). Deze zaken veranderen echter niets aan het feit of deze game iets voor jou is. De core gameplayloop blijft gelijk, en als eindeloos dezelfde rondjes in een tractor rijden voor jou als een verkapte taakstraf klinkt, laat je deze game beter links liggen. **Het gebrek aan een goede tutorial maakt het er niet beter op.** Toen ik voor de tiende keer op het verkeerde knopje van mijn maaidorser drukte, was ik er dan ook wel een beetje klaar mee.

Zelfs voor hardcore fans zijn er teleurstellingen. Farming Simulator 19 bevat de meeste vehicles ooit, maar de controls voelen floaty – alsof de ondergrond bedekt is met een dun laagje ijs. Multiplayer is gebroken. Functionerende lobby's waarin iedereen echt samenwerkt zijn bijna niet te vinden, en da's wel een pre in een complexe game als deze. **Conclusie: veel zaaiwerk voor een magere oogst.**

OORDEEL:

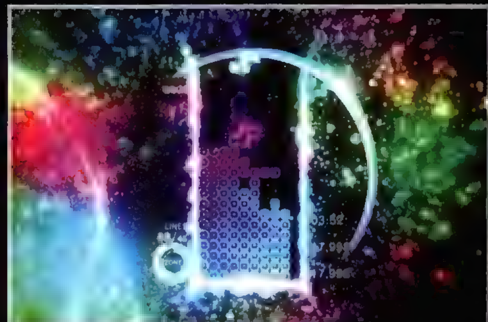


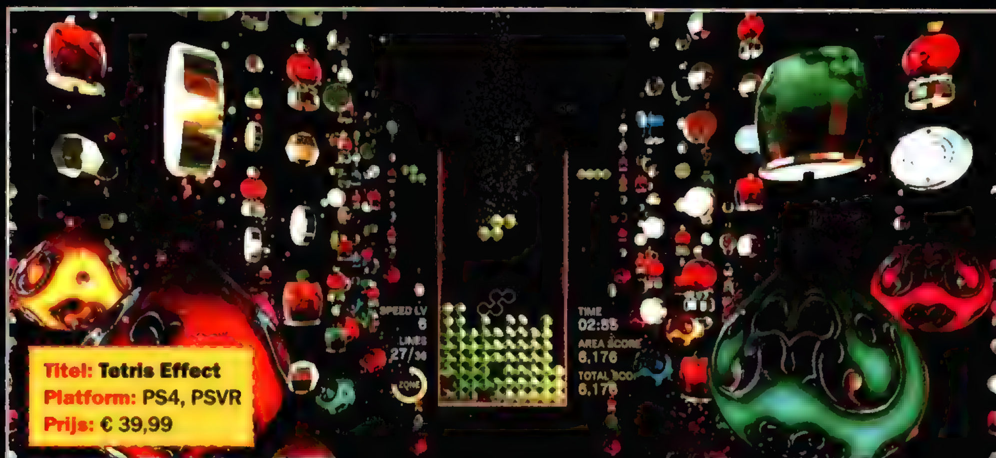
AUDIOVISUEEL SPEKTAKEL



Twaalf jaar oud was ik (met een frickin' matje en stekels) toen ik mijn eerste game kocht van m'n eigen bij elkaar gebollenpelde knaken (bollenpellen is een ding in Den Helder): Tetris voor de Game Boy! Je kunt dus stellen dat ik nu, na bijna dertig jaar, **een blokjesexpert van het eerste uur** ben.

Die GB-versie van Tetris heb ik altijd de beste Tetris gevonden; een game die niet te overtreffen is. Tot ik Tetris Effect ging spelen.
Even voor de duidelijkheid: Tetris (Puyo Puyo Tetris welteverstaan) is by far de meest gespeeld game op de redactie. Bijna elke pauze en einde van de dag worden er wel een paar potjes doorheen gejakkerd. Reken dan ook nog eens de uren die ik in de trein speel op mijn Switch en je snapt **dat ik af en toe last heb van 'het Tetris Effect'**. Dat betekent dat ik in mijn hoofd (zelfs in mijn slaap) blokjes stapel. Ik kan je verzekeren dat het af en toe flink trippy is.





Titel: Tetris Effect
Platform: PS4, PSVR
Prijs: € 39,99

Het is dus niet zo gek dat de makers van Tetris Effect juist voor die naam hebben gekozen, want de game is zelf ook enorm trippy. Deze blokjesstapelvariant is **van de makers van Rez en Lumines** en het is dus niet gek dat het stapelen van de tetromino's (zo heten die blokken) samen met de opzwepende en soms dromerige elektronische muziek alle zintuigen prikkelen. Zelfs het draaien en droppen van de tetromino's hebben geluidjes die perfect passen bij de beat en een tetris-trance is onvermijdelijk.
Het is dat in combinatie met de vette graphics wat ervoor zorgt dat je echt een natuurlijke high krijgt. Elk level heeft een ander thema, van woestijnen en zeeën tot bossen en vage, tot goden biddende mafklappers. En elke keer dat je 36 lijnen hebt weggespeeld, schakel je met bombastische muziek en digitaal vuurwerk naar het volgende level met weer een lekkere plaat.

Maar het is de Zone die je helemaal een LSD-ritje geeft. Hierbij krijg je de kans om in een lager tempo tot maximaal 12 lijnen te spelen, waarna je getrakteerd wordt op een audiovisueel orgasme, zeker als je de game met een dikke headset en PSVR-bril speelt. Deze Tetris is daarom dus bijna De Allerbeste Tetris, op één flink minpunt na: **er is geen multiplayer**. En die modus is noodzaak, want ik wil ook met Tetris Effect de Master Metselman van de redactie zijn.

SCORE 85

EEN EMOTIONEEL OORLOGSVERHAAL

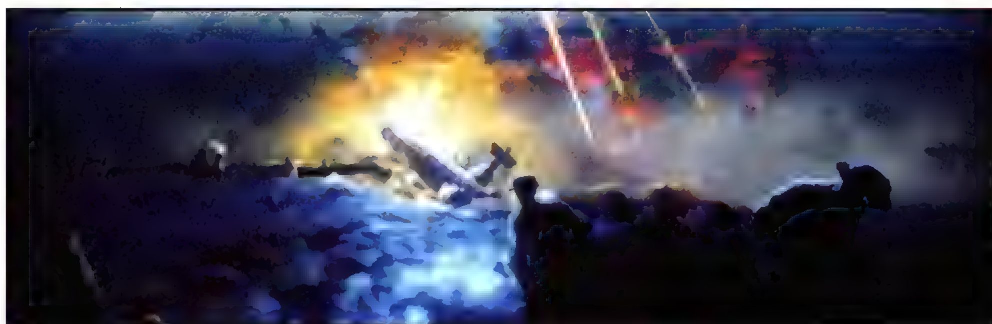


Titel: 11-11: Memories Retold
Platform: PS4, Xbox One, pc
Prijs: € 30,-

Bij negen van de tien oorlogsgames gaat het maar om één ding: lekker dom knallen! In 11-11: Memories Retold gaat het echter vooral om **de gevoelens en emoties van mensen die bij een oorlog betrokken zijn**. Het is dan ook een superverhalende game geworden, waarbij de gameplay eigenlijk alleen maar een ondersteunende rol heeft.



In 11-11: Memories Retold volg je het verhaal van twee main characters: aan de ene kant is er de Duitse Kurt en aan de andere kant de Canadese Harry (ingesproken door Elijah Wood). Beiden sluiten zich aan bij het leger en komen in de oorlog lijnrecht tegenover elkaar te staan, waardoor je het verhaal van twee kanten meekrijgt. Beide mannen hebben een totaal andere drijfveer om het leger te joinen, en dat zorgt voor interessante situaties. Zo is Kurt bij het leger gegaan om indruk te maken op een vrouw die kostuumgeil is en Harry wil aan de frontlinie zijn zoon zoeken.
Ook qua persoonlijkheid verschillen Kurt en Harry compleet van elkaar. Toch wordt in het verhaal op knappe wijze duidelijk gemaakt hoezeer (hun) emoties en ervaringen tijdens de oorlog overeenkomen. Ik wil er niet te veel over verklappen, maar **halverwege de game komt het verhaal in een stroomversnelling en verrast het hier en daar behoorlijk**. Je moet soms ook zelf keuzes maken, waarvan er een aantal flink ingrijpend zijn.



Wat gameplay betreft is 11-11: Memories Retold niet zo boeiend. Je kunt wat rondlopen, dingen onderzoeken en met mensen lullen, maar eigenlijk loop je vooral van punt A naar punt B om het verhaal te triggeren. Het is **een soort point&click-game, waarin je zelf kunt rondlopen**.
De graphics zijn opvallend vanwege een waterverfachtige stijl. Op sommige momenten prachtig, maar naar mijn smaak net iets te vaag en abstract. Het verhaal is gelukkig wel de moeite waard!

SCORE:



QUIZT JE DAT?



DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 **Wat is de meest gespeelde game op de redactie zelf?**
A) FIFA 19
B) Fortnite
C) Puyo Puyo Tetris

2 **Leuk spelletje, dat Red Dead Redemption 2. Maar hoelang is er door hoeveel mensen aan gewerkt?**
A) Acht jaar lang door 1900 mensen
B) Zeven jaar lang door 1600 mensen
C) Negen jaar lang door 1200 mensen

3 **In Hitman 2 was Wouter in de wijk Whittleton op zoek naar iets. Wat precies?**
A) Een dosis rattengif
B) Een fles propaangas
C) Twee doses rattengif

4 **Wat vond Raf een waanzinnig goed idee om in Vegas stomdronken te gaan doen?**
A) Om te trouwen met die ene gast van een concurrerend magazine
B) Om met bijlen te gaan gooien in een of andere louche tent
C) Om te trouwen met die ene stripper van een of andere louche tent

5 **De smoezen op de redactie zijn van redelijk niveau, maar ze halen het niet bij die van vroeger. Zo kwam Skate the Late een keer te laat vanwege een wel heel bizarre reden. Wat was dat?**
A) Zijn vriendinnetje had hem vastgebonden aan bed
B) Hij was onderweg aangevallen door een vrouw met een stokbrood
C) Hij was thuis aangevallen door zijn wasmachine

6 **Als je alle reguliere 300 PU's op elkaar zou leggen, hoe groot zou die stapel dan zijn?**
A) Ongeveer zo groot als Samuel
B) Om en nabij de 1 meter 63,5018
C) Past precies in het meubel Lärssøn van de Ikea

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP EEN LENOVO LEGION Y530 GAMELAPTOP! T.W.V. € 865,-

Intel Core i5-8300H Processor, Windows 10 Home 64, 15,6inch FHD IPS AntiGlare LED Backlight 1920x1080, 8.0GB PC4-21300 DDR4 SODIMM SODIMM 2666MHz, 128GB SSD PCIe+1TB 7200, AC Adapter 135W, NVIDIA GeForce GTX 1050 2GB GDDR5, 3 Cell Li-Polymer, Bluetooth versie 4.1

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- MOGEN WE WEL SPREKEN VAN EEN 'KONINKLIJKE' COVER
- POETST GRADDUS EEN NOOIT GESPEELD SMETJE WEG DOOR BORDERLANDS VOOR HET EERST OP TE PAKKEN
- GAAT SAMUEL ONGETWIJFELD MEER DAN 2X DOOD IN SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE
- GAAN DE DAGEN VOOR JURJEN SNEL VOORBIJ ALS HIJ DAYS GONE SPEELT
- VERTELLEN WE JE WAT DE MEEST REALISTISCHE GAMES ALLER TIJDEN ZIJN
- TOONT JURJEN ONS DE MEEST ICONISCHE ZWAARDEN UIT DE GAME-HISTORIE

* ALLES ONDER VOORBEHOUD, UITERAARD *

ZO, DAT WAS GEZELLIG!

Natuurlijk, we houden best van een feestje, maar over het algemeen zijn de PU-redacteuren anno 2018 best rustig. Je zou ze bijna braaf kunnen noemen, zeker als je het vergelijkt met het zooitje ongeregeld dat het vroeger was. Toen vloeide het bier vaak en rijkelijk, werd er nog vrolijk op los gerookt en hadden de redacteuren aan elke vinger een lekker wijf hangen. Hoe anders is dat nu ...

HET OFFICIELE PLAYSTATION 3 LAUNCH EVENT

DE PLAYSTATION 3 IS ER

EN WE HEBBEN HET GEVIERD

23 Maart jongstleden was het dan zover: na een vertraging van een half jaar was de PS3 er dan eindelijk. En omdat wij vinden dat er in Europa te weinig gebeurt met zo'n vette launch (dat in een rijtje voor de winkel staan, kennen we nu wel) organiseerden we zelf een party. Want te laat of niet te laat, PlayStation heeft veel voor de groei van de game-industrie betekend en dus zijn we blij dat ze ook in ronde drie meedoen.

"IK HEB DE LAATSTE VIJFTIEN JAAR GEEN ENTREE MEER HOEVEN TE BETALEN IN DE PLAATSELIJKE DISCO EN MIJN DOKTER GEEFT ME ALTIJD 75 % KORTING BIJ ELKE BEHANDELING."

SMORGASBORD #150

De rubriek die je nu leest is ondertussen minstens zo legendarisch als PU zelf. Smorgasbord werd zo ongeveer op de helft van de rit geïntroduceerd als een soort, euh, ja, een soort vergaarbak van dingen die we nergens anders kwijt konden. In het eerste deel (PU 151) kon je je zodoende onder meer verlekkeren aan het kleurrijke boeket boven de bilspleet van ene Jenny, een marketingdame van Nintendo. Je ziet, #metoo was nog in geen velden of wegen te bekennen. Verder een blokje Volgende Maand in koeienletters (helemaal onderaan) onder het mom van 'lange halen, snel thuis'.



SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Het is hartje zomer als PU 8 verschijnt en het volgende nummer zal dan ook deels in het teken staan van dit zonnige jaargetijde. Wat je in dat opzicht kunt verwachten houden we nog even geheim.
- Boris sluipt op de PSP rond in Syphon Filter Dark Mirror terwijl Jeroen hetzelfde doet maar dan met zijn favo personage Snake.
- Het spookt in Assen. Jurjen heeft zijn deuren en ramen dicht en de gordijnen zijn hermetisch gesloten. Maar wat is die rode gloed toch die we door de spleetjes zien?
- "It's-a-me Mario!" Een dikke special helemaal in het teken van de rondbuikige Italiaanse loodgieter.
- Het heeft even geduurd maar de PSP lijkt eindelijk op stoom te komen. Zo is bijvoorbeeld Dragon Ball Z op de PSP volgens Jeroen niet te versmaden.
- Instortende gebouwen en schreeuwende manschappen, Jan ging uit zijn dak met Call of Duty 3.
- Wat doe je als je een gameverslaving hebt/ Juist, dan ga je naar een afkickcentrum! Mini-Niels liet zich opsluiten.
- Alles onder voorbehoud.

POWER UNLIMITED 08 LIGT 24 JULI IN DE

JA, IK WORD ABONNEE VAN POWER UNLIMITED EN IK ONTVANG 12 NUMMERS VOOR 29 EURO

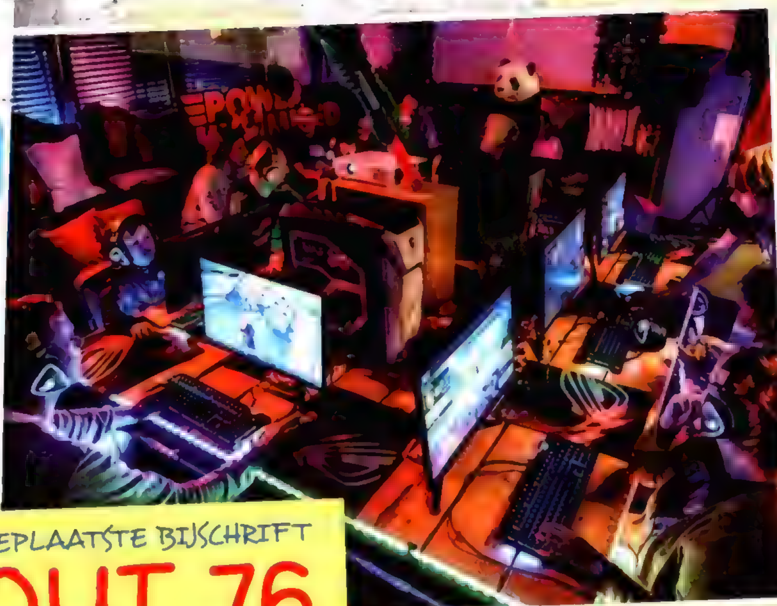
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:




YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

INSTAGRAM.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



LEDFEESTJE

Alsof we niets anders te doen hadden, organiseerden we in samenwerking met ASUS ROG afgelopen maand ook nog een intiem Fortnite-toernooitje voor een select clubje lezers. En omdat we wel van een feestje houden, hadden we niet zomaar een stel ouwe pc's in een kringetje gezet, maar onze redactievloer omgetoverd tot een gamepaleis met de uitstraling van een oldskool hoerenkast. Onze eigen Wonderspons ging volledig los met gekleurde ledverlichting, allerhande Fortnite-parafernalia en een rookmachine, de waanzinnige apparatuur van ASUS ROG deed de rest. Als levende kers op de taart kwam YouTube-sensatie Yarasky zijn skills nog effe laten zien. Het was al met al een bijzonder geslaagd eventje!

'LEUKSTE' NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT
FALLOUT 76



Fallout 76: dat is de titel van een triest hoofdstuk uit mijn dagboek. In 1976 begon er namelijk voor het eerst bij mij haar uit te vallen.

HANENCAMPER

Yoooo, check die mohawk van Martin! Dat kon toen nog gewoon, want we praten 2005. En dat is bijna veertien jaar geleden, mensen! Je weet: Martin werkte toen nog helemaal niet voor PU, maar hij stond toen wel met een échte advertentie in het blad!



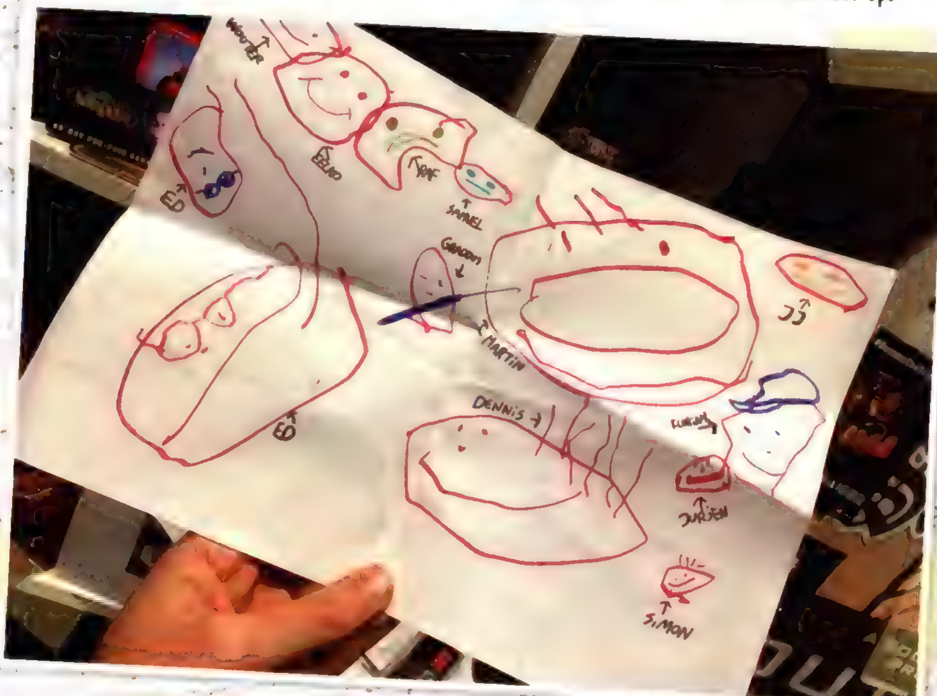
WIMPIE SCOORT!

Afgelopen maand organiseerde onze uitgeverij ter gelegenheid van Black Friday een wedstrijd voor alle medewerkers, waarbij allerlei fraaie prijzen beschikbaar waren gesteld. Dat varieerde van enkele state-of-the-art camera's en Dyson-stofzuigers tot plastic drinkbekers – want verschil moet er zijn. Hartstikke tof, en er vielen zowaar enkele PU-medewerkers in de prijzen. Zo ging Wouter naar huis met een kofferplatenspeler en pakte onze Wimpie ... een krulborstelding! Kan ie best gebruiken.



SUPERTEKENING

In je werkzame leven stel je jezelf gaandeweg een paar belangrijke doelen. Die kunnen per individu uiteraard verschillen, maar ze zien er over het algemeen als volgt uit: 1) een fatsoenlijk salaris, 2) onderweg iets van promotie (of in elk geval op z'n tijd een welgemeend schouderklopje) en 3) een tekening van een fan. En dat laatste is ons dus overkomen deze maand! Niemand minder dan het nichtje van Superfan Peter ter Haar heeft de volledige redactie op grandioze wijze vereeuwigd, en diezelfde Peter ter Haar kwam hem ons hoogstpersoonlijk overhandigen tijdens de Heroes Dutch Comic Con. We zijn er héél erg blij mee; dat zouden meer mensen moeten doen. Alleen ... waarom staat Ed er twee keer op?



DE FRAMEDROP AWARDS 2018



DAG BESTE LEZERS! IK BEN JULLIE STRIPMAN, JORDI PETERS, EN IK HEET JULLIE WELKOM BIJ DE DERDE EDITIE VAN DE FRAMEDROP AWARDS!

OOK 2018 HAD EEN MOOIE GAME-OOGST EN ZOALS INMIDDELS GEBRUIKELIJK WIL IK MIJN FAVO TITELS BELONEN MET EEN UNIEKE PRIJS! DIT ZIJN ZE!











DAT WAREN ZE WEER, TROUWE KIJKERS! EN NU HUP, ALLEMAAL JE FAVO ONESIE IN EN ONDERUIT VOOR JE PLATFORM VAN KEUZE, ZODAT WE MET EEN SCHOON BACKLOG 2019 IN KUNNEN!



RIOTORO

MORPHEUS

CR 1288 TG

AUROX BLACK

GHOSTWRITER ELITE

VYRON CLASSIC MOUSE MAT







RIOTORO producten zijn beschikbaar via:

www.azerty.nl / www.reichelt.nl / www.mycom.nl / www.sicomputers.nl / www.hardwarewebwinkel.nl


NOV 23
125
NOV 23
1258

LUMIX


Honeywell

Tech
awards
2018

FOSCAM



BenQ

Tech Awards 2018

Twijfel bij aankoop van consumentenelektronica behoort voorgoed tot het verleden dankzij de Tech Awards, een initiatief van Computer!Totaal, PCM, Zoom.nl, Computer Idee, MacWorld, BesteProduct.nl, Techpanel, Power Unlimited, Insidegamer.nl en Gamer.nl. Van de duizenden nieuwe producten die afgelopen jaar zijn geïntroduceerd, zijn 139 producten bekroond met een Tech Award.

De Tech Awards bieden extra houvast als je een product wilt kopen. De onafhankelijke testoordelen van onze experts scheiden het kaf van het koren. Of het nu gaat om tech, fotografie of games, als het product een Tech Award heeft, zit je goed.



In de aanloop naar de Tech Awards bekronen we iedere maand veelbelovende nieuwe producten met een Hotlist-award. Natuurlijk komt een product niet zomaar op de Hotlist; een vermelding geeft aan dat we heel veel van het product verwachten. We doen er alles aan om het zo snel mogelijk te testen, zodat we zeker weten of onze verwachtingen worden waargemaakt. Dus een Hotlist-vermelding betekent nog niet automatisch een Tech Award aan het einde van het jaar. En andersom: een product dat een Tech Award wint, hoeft niet eerst op de Hotlist te hebben gestaan. Maar het kan wel!

Jurering

Het winnen van een Tech Award betekent erkenning van de testredacties. Het betekent aan de top staan in een van de geteste productcategorieën van het afgelopen jaar. Aan de benoeming gaat een ingrijpend proces vooraf waarin alle test- en onderzoeksresultaten nogmaals zijn vergeleken. Meestal is een product getest door verschillende redacties, zodat de testresultaten nogmaals apart gewogen moesten worden. Alle details zijn minutieus onder de loep genomen en waar nodig is gestemd over de winnaar. In enkele gevallen zijn er maar één of twee awards uitgereikt omdat geen van de overige geteste producten voldeed aan de gestelde criteria voor deze award.

COMPUTER! TOTAAL · PCM · ZOOM.NL · Computer Idee · MacWorld. · Beste Product.nl de Consumentenwebsite

TECH PANEL · POWER UNLIMITED · INSIDE GAMER · GAMER.NL · RE SHIFT

4G-router
AVM FRITZ!Box 6890 LTE
HUAWEI 4GRouter B618s-22d
NETGEAR Nighthawk M1 mobiele router MR1100

4K-gamemonitor
ASUS ROG Swift PG27UQ

4K-monitor
BenQ PhotoVue SW271
LG 27UK650

4K-oled-tv
LG OLED55C7V
Philips 55POS9002/12
Sony KD-55A1

4K-tv
Samsung UE55NU8000
Sony KD-49XE9005
TCL 55DC760

Accesspoint
Ubiquiti UniFi

All-in-one-pc
Acer Aspire Z24-880
ASUS Zen AiO ZN242IF
HP ENVY Curved All-in-One 34

Antivirus / Security
Bitdefender Internet Security
Kaspersky Internet Security
Norton Security Deluxe

Behuizing
Cooler Master MasterCase MC500
Fractal Design Meshify C
NZXT S340 Elite

Bluetooth-hoofdtelefoon
beyerdynamic Aventho wireless
Teufel REAL blue

Bluetooth-hoofdtelefoon (noise-canceling)
Sony WH-1000XM3
Urbanista New York

Bluetooth-oordopjes
Bose SoundSport Free
Cellularline Attitude
Sennheiser MOMENTUM Free

Bluetooth-speaker
Cambridge Audio Yoyo (M)
DALI KATCH
Harman Kardon Omni 20+

Compactcamera
Leica C-Lux
Panasonic LUMIX TZ200
Sony RX10 IV

E-reader
Kobo Clara HD

Externe harde schijf
LaCie Rugged USB-C
Samsung Portable SSD X5
Toshiba Canvio Advance Portable Hard Drive

Fitnesstracker
Fitbit Charge 2
Garmin Vivoactive 3
Samsung Gear Fit 2 Pro

Gameheadset
Kingston HyperX Cloud Alpha
Logitech G533 Wireless
Teufel CAGE

Gamelaptop
ASUS ROG Zephyrus M (GM501G)
MSI GS65 Stealth Thin
Razer Blade 15

Gamemuis
Logitech G903

Game-tv
LG OLED C8
Samsung QLED TV Q9FN

IP-camera
Foscam FI9928P
Honeywell Home C2 Beveiligingscamera
NETGEAR Arlo Pro

Kantoorheadset
Sennheiser MB Pro 2 UC ML
Plantronics Voyager 6200 UC

Laptop
Acer Spin 5 SP513-52N
Apple MacBook Pro 13-inch Touch Bar 2018
HP Spectre x360

Mediaspeler
Dune HD Pro 4K
Eminent EM7680 4K TV Streamer
NVIDIA SHIELD

Moederbord
ASUS ROG Crosshair VII Hero (Wi-Fi)
GIGABYTE X470 AORUS Gaming 7 Wifi
MSI X470 GAMING PRO CARBON AC

Monitor
AOC Q3279VWF
iiyama G-Master GB2560HSU-B1
Philips 221B8

Multiroom-speaker
B&O Beoplay M3
Dynaudio Music 5

NAS
ASUSTOR AS6104T
Synology DiskStation DS418
QNAP TX-431X2

NAS (zakelijk)
NETGEAR ReadyNAS 626X
Synology DiskStation DS918+
Thecus N5810PRO

NAS-schijf
Seagate IronWolf 4 TB
WD Red 4 TB

Objectief
Canon EF 85MM F/1.4L IS USM
SIGMA 14-24mm f/2.8 DG HSM Art
Sony FE 24-105mm F4 G OSS

Platenspeler
Audio Technica LP-120USB
Lenco L-3808
Pro-Ject Audio Essential III

Printer
Brother DCP-J785DW
Epson EcoTank ET-3750
HP OfficeJet Pro 7720

Receiver
Marantz SR6012
NAD T 758 V3
Sony STR-DN1080

Robotstofzuiger
iRobot Roomba 980
Samsung POWERbot Expert
Xiaomi Mi Robot Vacuum

Router
AVM FRITZ!Box 7590

Router (budget)
ASUS RT-AC53
TP-Link Archer C5 V2

Slimme speaker
Amazon Echo (2de generatie)
Google Home
Sonos One

Slimme thermostaat
Honeywell Home T6 Slimme thermostaat
Nest Learning Thermostat
Tado Slimme Thermostaat V3

Smartphone (budget)
ASUS ZenFone Max Pro (M1)
HUAWEI P20 lite
Motorola moto g6 plus

Smartphone (high-end + fotografie)
Apple iPhone X
HUAWEI P20 Pro
Samsung Galaxy S9+

Smartphone (middenklasse)
ASUS ZenFone 5Z
Nokia 7 Plus
OnePlus 6

Smartwatch
Apple Watch Series 3
Fitbit Versa
Fossil Q Activist

Soundbar
JBL Bar 5.1
Sonos Beam
Yamaha YAS-207

Spiegelreflex
Canon EOS 2000D
Canon EOS 4000D
PENTAX K-1 Mark II

SSD
Crucial MX500 SSD
Samsung SSD 860 EVO
Samsung SSD 970 EVO

Systeemcamera
Fujifilm X-H1
Olympus OM-D E-M10 Mark III
Panasonic LUMIX DC-G9
Sony A7R III

Tablet
Apple iPad 9,7 inch (2018)
HUAWEI MediaPad M5

Videobewerking
Adobe Premiere Elements 2018
MAGIX Video deluxe Premium
OpenShot Video Editor 2.4.1

Wifi-mesh-systeem
Linksys Velop tri-Band
TP-Link Deco M9 Plus
NETGEAR Orbi RBK50

WQHD-monitor
Acer Predator XB271HU
AOC AGON AG271QX
ASUS ROG Swift PG279Q
EIZO FORIS FS2735





Smartwatch
Fitbit Versa

De Fitbit Versa moet je niet vergelijken met een smartwatch, het is meer een sportcoach om je pols. Als sportwearable is de Versa namelijk zeer de moeite waard: activiteiten en slaap worden nauwkeurig bijgehouden en je wordt aangemoedigd daadwerkelijk meer te bewegen. Ook is de prijs een stuk aantrekkelijker dan een echte smartwatch.



IP-camera
Honeywell Home C2 Wi-Fi Beveiligings-camera

Deze Home C2 van thermostaatfabrikant Honeywell bewaakt huis en haard, en dankzij het instellen van aparte detectiezones voorkom je valse meldingen. Met behulp van de bijbehorende app en geofencing kan de camera zichzelf automatisch uitschakelen zodra je thuiskomt. De draadloze camera kan op elke plek in huis worden neergezet en zelfs ophangen is geen enkel probleem.







IP-camera
Foscam FI9928P

Voor buitenbeveiliging met de beste beeldkwaliteit is deze Foscam FI9928P uitermate geschikt. De camera heeft zoom-, pan- en tilt-functies en neemt beelden op in 1080p-resolutie. De FI9928P is voorzien van een stevige voet en waterdichte behuizing, waardoor hij in elk weertype kan worden gebruikt. Dankzij de zes infraroodlampen biedt deze camera tot wel 60 meter nachtzicht. Prettig is ook dat de software Nederlandstalig is.





4K-monitor
BenQ PhotoVue SW271

De BenQ PhotoVue SW271 is een beeldscherm voor de serieuze beeldbewerker. Het 27 inch grote 10bit-paneel heeft een 4K-resolutie. Het scherm zet uitstekende scores neer wat betreft contrast, gamma en kleur- en grijsafwijkingen. We hebben maar weinig panelen gezien die dezelfde indruk achterlaten wat betreft zaken als beeldkwaliteit, kijkhoeken, scherpte en dergelijke. Een meegeleverde monitorkap en handige ingebouwde afstandsbediening maken het scherm af.

Laptop
Acer Spin 5 SP513-52N

De Acer Spin 5 heeft dit jaar een upgrade gekregen waardoor hij een stuk degelijker is geworden. Er is nu aluminium gebruikt voor de behuizing, maar met zijn 1,6 kg is hij daardoor niet zwaarder geworden. Tegelijkertijd is hij nu flink sneller dankzij de 8ste generatie Core i5-processor. De accu is goed voor ongeveer zeven uur werken.







Systeemcamera
Panasonic LUMIX DC-G9

De G9 heeft dezelfde micro four thirds-sensor als de GH5, maar dan met een betere en snellere beeldprocessor. Dat zie je terug in de hogere scherpte en betere ruisprestaties. De zoeker heeft een hogere vergroting gekregen, terwijl de resolutie van de zoeker behouden bleef. Met high-res multishot-mode plakt de G9 acht opnames heel snel achter elkaar tot een 80megapixel-beeld. De body heeft een uitstekende vijfassige sensorbeeldstabilisatie die je ook nog eens kunt combineren met de optische stabilisatie van de objectieven.





Slimme speaker
Google Home

De minimalistisch ogende Home, de eerste slimme speaker van Google, is vrij compact en misstaat niet in ruimtes als de woon- of slaapkamer. De Home kan hard genoeg om een woonkamer met geluid te vullen, maar op een hoger volume treedt er wel vervorming op. De geluidskwaliteit is vergelijkbaar met de meeste 'domme' bluetooth-speakers die voor hetzelfde geld over de toonbank gaan, wat de Home een interessante optie maakt voor wie een betaalbare en goed klinkende Assistant-speaker zoekt.





Smartphone (high-end + fotografie)
Samsung Galaxy S9+

De Galaxy S9+ heeft het onmiskenbare uiterlijk van Samsung, met een rond afgebogen scherm dat alles prachtig weergeeft. Het is de meest complete smartphone die je kunt krijgen: koptelefoonpoort, geheugenkaartslot, krachtige specificaties ... en de beste smartphonecamera die je kunt vinden! Zelfs bij weinig licht ziet deze dualcam nog heel veel details.